GIOCHI DI RUOLO-FANTASY-AVVENTURE

KAOS

OTTOBRE 1991
LIRE 5.000

OSSIER

DUNGEONS & DRAGONS

UMETTO

LEGGENDE DELLE CONTRADE DIMENTICATE

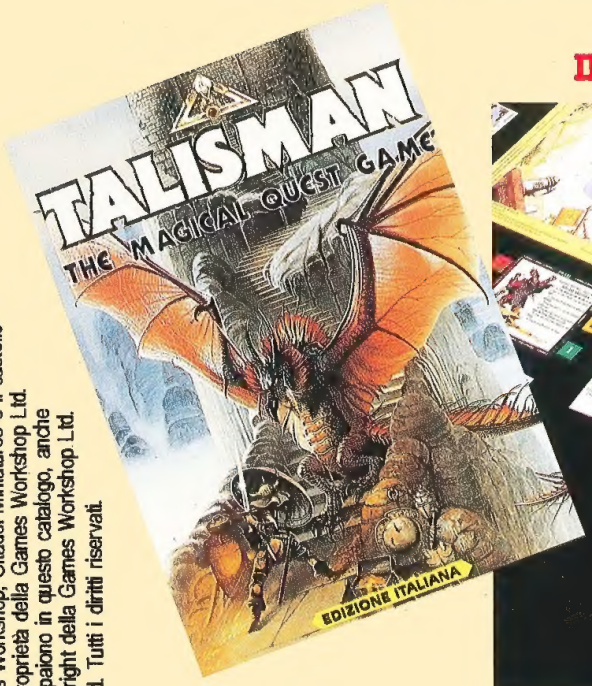
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70.

Granata

TALISMAN

Art. G-206 - Gioco da tavolo da 2 a 6 giocatori

VAI ALLA CONQUISTA DEL TALISMANO IN UN MITICO MONDO DI DRAGHI E MAGIA!



Advanced Heroquest, Talisman, Games Workshop, Citadel Miniatures e il castello Citadel sono tutti marchi registrati di proprietà della Games Workshop Ltd. Tutte le immagini dei prodotti che compaiono in questo catalogo, anche se eseguiti su commissione sono copyright della Games Workshop Ltd. Copyright ©1991 Games Workshop Ltd. Tutti i diritti riservati.

ADVANCED HEROQUEST

Art. G-571 - Gioco da tavolo da 1 a 5 giocatori

ENTRA IN UN FANTASTICO MONDO PIENO DI MOSTRI, EROI E TESORI.

Realizzati su licenza GAMES WORKSHOP e distribuiti in esclusiva da:

RIPA sas - Via Mondovì, 5 - 20132 MILANO

Tel. 02/25.69.180 - Fax 02/25.90.965

ANNO 1 NUMERO 1 OTTOBRE 1991

SOMMARIO

News - pag. 4
Dossier - pag. 11
Dungeons & Dragons
Avventura - pag. 26
Segreti di Nottingham
Game - pag. 36
Torna a casa Zombi!
Fumetto - pag. 45
Leggende delle contrade dimenticate:
La stagione delle ceneri
Rubriche - pag. 59

Direttore
Luigi Bernardi

Art Director
Roberto Ghiddi

Coordinamento Redazionale
Luca Oleastri

Redazione Centrale
Marcello Missiroli
Roberto Di Meglio
Simone Peruzzi

Hanno collaborato: Alessandro Ivanoff, Gianna Masetti, Luca Giuliano, Mauro Cheli, Salvatore Pietrucci, Walter Moore e Urgh l'orchetto.
Contributi visivi di: Andrea Accardi, Andrea Baricordi, Onofrio Catacchio,Giuseppe Palumbo, Davide Reviati.

Si ringraziano i negozi Strategiochi di Viareggio e Orsa Maggiore di Modena per il materiale messoci gentilmente a disposizione.

CREDITS:
LEGGENDE DELLE CONTRADE DIMENTICATE 1: La stagione delle ceneri.
© 1987 Bruno Chevalier (testi) e Thierry Ségur (disegni). © 1987 GUY DELCOURT PRODUCTIONS. Edizione Italiana: © 1991 Granata Press, Bologna. Traduzione: Luigi Bernardi; lettering: Andrea Accardi.

KAOS, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna in corso. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni, Via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

Ci hanno detto che ogni rivista che si rispetti deve avere un editoriale. La nostra KAOS non fa eccezione, tanto è vero che ne ha due. Istruzioni per l'uso: se volete leggere un editoriale canonico, andate al paragrafo **A**. Se gli editoriali canonici vi annoiano, andate al **B**.

A. Riempire questo spazio vuoto tra il sommario e bordo pagina, ne siamo sicuri, ci costerà più fatica di tutto il resto del giornale; ma, dato che questo è il primo numero, ce la possiamo cavare abbastanza elegantemente provando a spiegarvi che cosa vuole essere KAOS. Come ogni entità caotica (per esempio Cthulhu; se non sapete chi è compratevi anche il prossimo numero) KAOS sfugge a una definizione semplicistica. Non è solo una rivista di giochi. Intanto perché di molti giochi qui non sentirete mai parlare: niente scacchi, niente backgammon, niente bridge; in secondo luogo, perché si scriverà di tante cose che giochi non sono o, almeno, non nel senso classico del termine: film, fumetti, libri, musica. Qual è, allora, il nostro filo conduttore? Il nostro viaggio parte dai 'giochi di ruolo' (se non sapete che cosa sono non preoccupatevi, lo scoprirete presto) e segue le tracce del fantastico, cercando di scoprire i diversi aspetti che assume incontrandosi con il nostro quotidiano. Su ognuna di queste forme ('media', per dirlo con termine più alla moda) ci soffermeremo un poco. Il nostro scopo è cercare di fare una rivista come quella che, da appassionati di giochi e sognatori incalliti, vorremmo leggere. E, possibilmente, come quella che voi vorreste leggere.
Prima di emettere l'ardua sentenza, date un'occhiata alle altre 63 pagine...

(LA REDAZIONE)

B. Il decalogo del lettore di KAOS:

7.
Deve avere almeno 5.000 lire al mese da sperperare.
9.
Deve saper leggere. Se non sa leggere, deve trovare qualcuno disposto a farlo per lui.
p.
Deve avere almeno un minuto al mese per l'editoriale (sennò che ci affatichiamo a fare? Vedi **A**).
?.
Quando non può leggere tutto, deve almeno guardare le figure.
1.
Se non può guardare le figure, deve comprarsi degli occhiali.
MDCCXLIV.
Se le figure non sono di suo gradimento non si preoccupi: piacciono all'art director.
5.
Deve conservare male la rivista e possibilmente distruggerla entro la metà del mese.
5.
Dopo averla distrutta, pentito, ne deve comprare una seconda copia prima che esca il numero successivo.
11.
Che ci sta a fare la regola 11 in un deca-logo?
10.
Il lettore di KAOS se ne frega dei decalogh di regole.

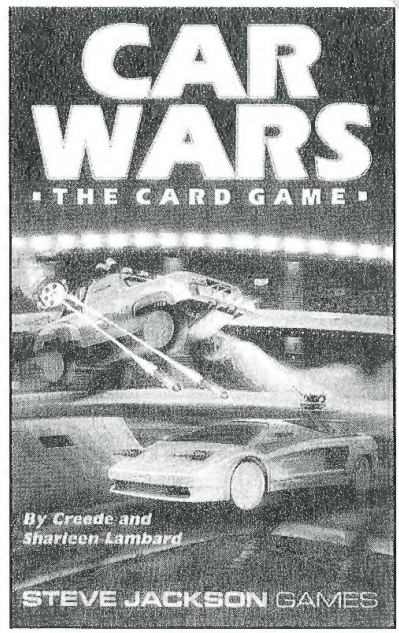
(DI NUOVO LA REDAZIONE)

IL TEMPIO DEGLI UOMINI BESTIA
Editore: **Stratelibri/GDW**
Prezzo: L. 47.000

Il tempio degli uomini bestia è un gioco da tavolo appartenente alla serie di *Spazio 1889* creata dalla **GDW**, una curiosa ambientazione science-fantasy, che ricorda molto le fantasie di Jules Verne o le storie marziane di E.R. Burroughs. Siamo nel XIX secolo:Edison ha inventato una forma di propulsione spaziale basata sull' 'etere luminico', aprendo la via alla conquista dei pianeti vicini da parte delle potenze coloniali del tempo. La Luna, Marte e Venere sono raffigurati in modo simile a come erano immaginati dagli scrittori del secolo scorso: Marte abitato da una antica civiltà, che ha creato i famosi canali; Venere coperto di giungle lussureggianti, e così via. Questo bizzarro universo è completamente sviluppato in un gioco di ruolo della stessa **GDW**, ancora non tradotto in italiano. *Il tempio degli uomini bestia* è invece incentrato su una situazione più ristretta: l'esplorazione da parte di un composito gruppo di avventurieri di un 'kraag' marziano, una fortezza scavata nella roccia abitata dai barbarici uomini-bestia.
Il gioco è molto semplice. Il 'kraag' è formato da 5 livelli, che vengono costruiti a partire da tessere componibili con stanze e corridoi. Gli avventurieri, ciascuno con un piccolo gruppo di servitori, esplorano la fortezza imbattendosi in tesori, schiavi da liberare e, ovviamente, bande di uomini-bestia. Gli incontri sono completamente regolati dall'uso di un mazzo di carte. Ogni personaggio ha un suo scopo specifico per entrare nel 'kraag', e questo rende la partita abbastanza movimentata. I giocatori possono ostacolarsi tra loro giocando contro gli avversari alcune carte-evento o, con una delle regole opzionali, anche attaccandosi direttamente. *Il tempio degli uomini bestia* può essere giocato da un massimo di 8 persone, ma il numero ottimale è probabilmente 4 o 5. Alcune regole opzionali consentono di giocare 'in solitario', senza perdere quasi nulla del divertimento di una partita normale.
Anche se il meccanismo di gioco non è originalissimo (è stato utilizzato molte altre volte, per esempio in *Dungeonquest* della **Games Workshop**), *Il tempio degli uomini bestia* ha il pregio di avere il regolamento in italiano, ed è sicuramente interessante anche come introduzione al mondo di *Spazio 1889*.

(RDM)

CAR WARS - THE CARD GAME
Editore: **Steve Jackson Games**
Prezzo: L. 33.000

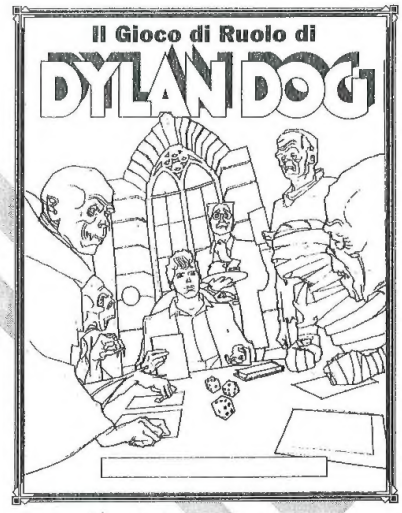


Alcuni di voi avranno avuto l'occasione di provare *Car Wars*, gioco di simulazione pseudofantascientifico, nel quale i vari partecipanti, a bordo di macchine modificate con cannoni e lanciamissili, cercano di distruggersi l'un l'altro. Ora Steve Jackson ce ne presenta una versione a carte che ne cattura perfettamente l'atmosfera di lotta all'ultimo sangue.
A ogni turno, ogni giocatore può attaccarne un altro (in genere il più antipatico o quello che ha vinto la partita precedente) con missili, cannonate o raffiche di mitragliatrice in una delle quattro posizioni (fronte, retro, destra, sinistra). Per ogni attacco esistono difese specifiche (contro l'arma) e generiche (armature). Una volta che la vostra armatura è perforata, i missili colpiranno direttamente voi... Altri cinque colpi dentro e sarete eliminati.
E' possibile sparare alle gomme, sterzare per evitare i missili (con possibilità di finire contro il muretto) e simili amenità: il tutto crea un cocktail allegro e pieno di colpi di scena che si risolve, in genere, in meno di mezz'ora.
Car(d) Wars è un gioco di pura cattiveria, ma anche la diplomazia ha il suo ruolo: bisogna convincere gli avversari ad attaccare gli altri, ed eliminarli al momento giusto! Si gioca al massimo in sei persone (quattro è il numero consigliato) e le regole, in inglese, occupano solo quattro pagine. Consigliato in tutto... Tranne per il prezzo, effettivamente un po' esoso.

(MM)

Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog
Editore: **DAS Production** - Firenze
Prezzo: L. 39.000

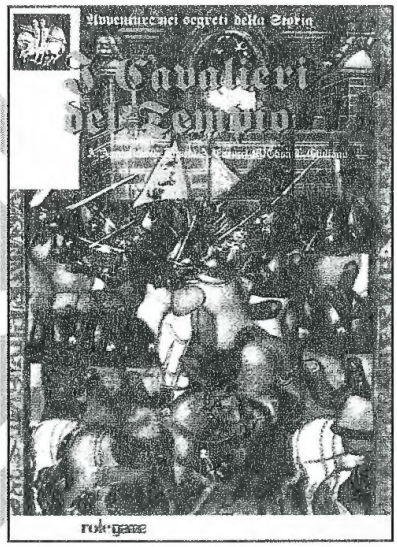
Sulla scia dell'enorme successo di "Dylan Dog,l'investigatore dell'incubo", creato da Tiziano Sclavi, è nato il primo gioco dell'orrore 'made in Italy'. Il successo è stato travolgente: la prima tiratura di 3.000 copie è andata esaurita in meno di un mese, e viste le 300.000 copie vendute dal mensile a fumetti le prospettive sembrano essere veramente rosee. Ovviamente il fatto di essere etichettato col nome di uno degli 'eroi di carta' più venduti d'Italia è stato sicuramente un fattore



determinante in questo successo, ma il gioco non delude comunque le aspettative.
Il formato in cui si presenta è, a dire il vero, insolito: due libretti, uno di 154 pagine e uno di 36, in carta patinata, che si mimetizzano perfettamente, per dimensioni e grafica, con gli albi pubblicati in edicola. L'unica (non insignificante) differenza è il costo 10 volte maggiore...
Lo spessore del regolamento potrebbe a prima vista intimidire un giocatore poco esperto: in realtà una cinquantina di pagine sono dedicate alla Londra di "Dylan Dog" e ai principali personaggi delle storie.
Inoltre, le descrizioni delle abilità e degli incantesimi, che non sono certo una lettura obbligata, occupano un altro cospicuo numero di pagine. Le regole vere e proprie sono un po' più complicate di quelle de *Il Richiamo di Cthulhu*, alle quali per diversi aspetti assomigliano.
Il secondo libretto, di 36 pagine, contiene 3 avventure dell'orrore.
Non entriamo qui nel merito delle trame, per non rovinare il gusto di giocarle. Le avventure sono ben costruite e divertenti, anche se a mio avviso non riescono a rendere molto bene lo spirito particolare che emana dalle storie di "Dylan Dog".
In effetti questo è probabilmente il principale limite del gioco, che è altrimenti molto valido sia come presentazione che come contenuti: la difficoltà di trasmettere quel peculiare senso di malinconico orrore che emana dalle creazioni di Sclavi, e di riprodurre le surreali atmosfere del fumetto, sia nello scrivere che nel giocare le avventure. Aspettiamo comunque la pubblicazione degli scenari annunciati dalla **DAS** per vedere se gli autori, in avventure di più ampio respiro, riusciranno a ricostruire meglio i toni che siamo abituati a incontrare nel fumetto.

(RDM)

LA VERIDICA HISTORIA DI CRISTOBAL COLON
Editrice: **E-Elle** - Trieste
Prezzo: N. P.



E' in corso di stampa *La Veridica Historia di Cristobal Colón*, il primo scenario-espansione per il gioco *I Cavalieri del Tempio* pubblicato dalla casa editrice di Trieste.
Con questa espansione la storia misteriosa dei Templari prosegue nel XV secolo, durante il quale fa la sua prima apparizione il Potere Oscuro, una organizzazione segreta che si oppone al Tempio.
Nel supplemento saranno incluse nuove regole sull'uso delle prime armi da fuoco e alcune aggiunte al combattimento.
L'avventura si svolge nella Spagna del 1492, quella di Ferdinando e Isabella, ma anche dello spietato Torquemada. Un misterioso moro di Granada, Abocar Cagi, è a conoscenza del segreto che si nasconde dietro la scoperta del Nuovo Mondo. Chi si oppone al viaggio di Cristoforo Colombo? Perché un boia della Torre di Londra sta andando in pellegrinaggio a Santiago di Compostela?
L'uscita di questo scenario è annunciata per dicembre.

(LG)

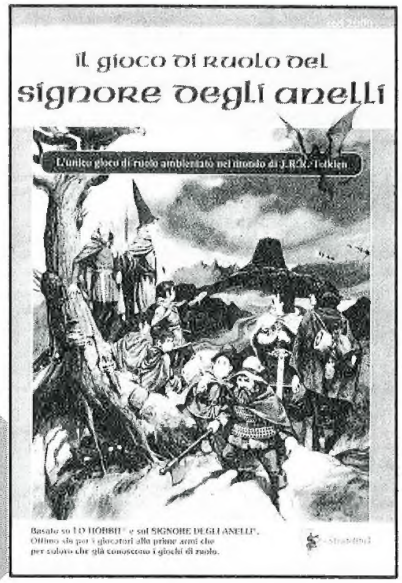
B 1-9, IN CERCA DI AVVENTURA
Editore: **Editrice Giochi**
Prezzo: N. P.

Il modulo *B 1-9, In cerca di avventura - Avventure nel Granducato di Karameikos* è un modulo per il livello base di *D&D* a carattere antologico. Raccoglie le parti migliori dei moduli che vanno dal *B1* al *B9*, ma da noi questa nuova pubblicazione ha un'importanza molto maggiore rispetto alla versione inglese perché solo tre sono le avventure edite in italiano, e per la precisione il *B2, La rocca sulle terre di confine* di Gary Gygax, il *B3, Il palazzo della principessa d'argento* di Tom Moldway e Jean Wells e il *B4, La città perduta* ancora di Tom Moldway.
Ben dieci sono gli scenari presenti, collegati fra di loro per mezzo di brevi interludi che servono a dare un certo senso di continuità fra una vicenda e l'altra, e vi assicuro che ce n'è per tutti i gusti: si comincia con la *Rocca Caldwell*, un tipico dungeon infestato di mostri che i nostri eroi devono 'ripulire' in modo sistematico, si passa per *La stanza nella roccia*, un'avventura che si svolge per la quasi totalità all'aperto, si prosegue con *La grande fuga*, che già dal titolo fa comprendere quale sia il tipo di prova che i giocatori devono affrontare, si arriva a *Rahasia*, storia di streghe, rapimenti e possessioni, e si conclude con *La società velata*, uno scenario di tipo marcatamente investigativo che si svolge nella città di Specularum e dove i personaggi sono coinvolti in lotte di potere e intrighi politici.
Tutto il volume è formato da circa centosessanta pagine, di cui centotrenta sono di avventure e una trentina di mappe e inserti. Completano l'opera l'introduzione, dove si spiega come usare il tutto, e una sezione finale in cui sono descritti una quindicina di nuovi mostri. Il modulo *B 1-9*

è disponibile nei negozi in questi giorni.
Che cosa volete di più?

(SP)

GiRSA OVVERO IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI.
Editore: **I.C.E. /Stratelibri**
Prezzo: Lit. 44.000



Finalmente disponibile in versione italiana il sistema ritenuto all'estero il più raffinato tra i giochi di ruolo fantasy: *M.E.R.P.* o, in italiano, *Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli.*
La veste grafica è cambiata rispetto all'originale, ma la sostanza c'è tutta, e si trova perfino qualche aggiunta.
Facciamo notare che non si tratta di un 'giochetto': le regole vere e proprie occupano ben 60 pagine fitte, mentre le restanti sono occupate da avventure, ambientazioni e consigli.
Il sistema di gioco di *GiRSA* è misto: rimangono infatti i 'livelli' di 'D&Desca' memoria, ma compaiono le abilità, che permettono una maggiore flessibilità nella costruzione di un personaggio a tutto tondo e meno stereotipato.
Con una trentina di abilità principali, e almeno altrettante secondarie, tutti potranno ricostruire le gesta di Gimli e Pipino con sufficiente realismo.
In aggiunta, *GiRSA* ha il migliore sistema magico finora concepito, basato su un metodo a punti, livelli e abilità che all'inizio può apparire complicato, ma alla lunga è semplice da utilizzare.
GiRSA è uno dei giochi con più supporto di materiali addizionali, dopo *AD&D*: sono uscite moltissime espansioni che presentano le varie zone della terra di Tolkien e svariate avventure...
Auguriamoci adeguato supporto dalla **Stratelibri**!
La nota dolente viene da una constatazione molto concreta: il gioco ha, purtroppo, uno svolgimento piuttosto lento: una stanza con quattro orchetti e quattro personaggi può tranquillamente portarvi via una serata, a meno che non cambiate radicalmente il vostro modo di giocare. Tra l'altro qui una spadata del primo goblin può davvero staccarvi la testa!

(MM)

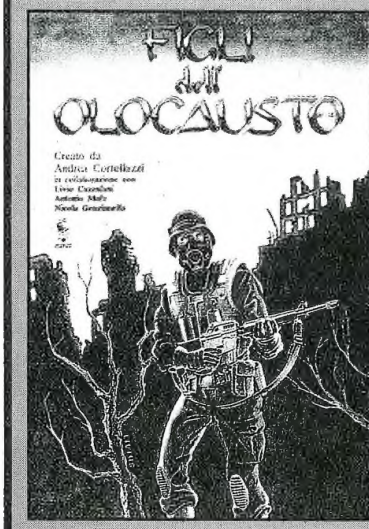
L'OPINIONE DI URGH L'ORCHETTO.

Salve, gente! Mi hanno appena assunto per fare qualche recensione. Il primo compito che mi hanno assegnato riguarda *Holocaust*, un gioco da tavolo dell'**Editrice Black-Out** (chissà perché l'hanno dato proprio a me!). Cercherò di essere analitico.Scatola: ci sono dei bei disegni a colori, ma ora apro. Come? Un'altra scatola più piccola? Assomiglia a quella de *I Signori del Caos* (ho fatto male a dirlo?). Tabellone: eccellente, con un goccio d'olio e un pizzico di sale. Miniature: mi sembrano in perfetto stile con l'ambientazione post-atomica, dato che sono tutte corrose da agenti chimici (ma come fa una chiave inglese a essere più grossa di un uomo?). Sicuramente indigeste, vista la loro natura metallica. Carte: con qualche modifica ci si possono fare tutti i giochi normali, dalla scopa al tressette. Box di dadini da sei e modellini di case e grattacieli: carucci, me li porto a casa e ci sgiocazzo a *Warhammer*. Regole (meno male che erano scritte in Comune): «All'inizio di partita a ogni giocatore viene assegnato il padre (Mario), se questi dovesse morire prima che il giocatore abbia trovato un'altro (l'apostrofo c'era) componente della famiglia (non importa quale) che possa proseguire la ricerca, il giocatore viene eliminato dal gioco. Nel caso in cui Mario muoia, se il giocatore possiede altri componenti della famiglia può proseguire la partita; se i componenti della famiglia muoiono il giocatore può proseguire se è in possesso di Mario (ma non l'aveva dall'inizio della partita???.)». Arrivato qui mi sono fermato perché tutto ciò era al di sopra delle mie capacità intellettive, evidentemente limitate. L'unico concetto che ho compreso a fondo è lo scopo del gioco: «ogni giocatore impersona Mario». Strano tipo questo Mario, perché sulla sua carta è indicato anche come Robert (sarà il cognome o avrà una doppia identità?). Concludendo questo gioco me ne ricorda un altro (e l'apostrofo non c'è più, trallallero trallallà) di cui mi sfugge il nome, ma che aveva a che fare con lo stato e il tabacco. Parola di orchetto.

URGH!

P.S. Le miniature si schiantano benissimo sul muro, provocando un curioso rumore.

ARI-URGH!



KALENDARIO KONVENTION

Kaos pubblicherà gratuitamente qualsiasi annuncio di convention e manifestazioni in genere. Si prega di inviare soltanto informazioni essenziali, possibilmente nel seguente formato:
Nome della manifestazione
Luogo
Data
Programma previsto in generale
Eventi speciali e/o ospiti d'onore
Modalità d'iscrizione
Contatto postale e telefonico

2' FESTIVAL ITALIANO DEI GIOCHI
Gradara (PS)
4/5/6 ottobre 1991
Dopo l'iniziativa di 'Giocare è vivere', tenutasi a Roma a giugno, pare vada affermandosi l'idea dei megacongressi sul gioco. Le attività previste sono varie e disparate. Limitandoci al gioco di ruolo e da tavolo possiamo citare: assegnazione del premio letterario "Labyrinth" per avventure di giochi di ruolo, dimostrazioni di wargame tridimensionale (battaglia di Austerlitz), gioco di ruolo dal vivo, tavola rotonda di "Agonistika News", torneo di *D&D*, di *Risiko*, dei *Cavalieri del tempio*, seminari ludici vari, ecc.
Pochi giorni dopo (9/10/11/12) seguirà il 1° Convegno della Società Italiana di Simulazione, legato a sua volta al gioco.
Per informazioni contattare **SD2-Studiogiochi**, San Paolo 3083, 30125 Venezia, tel. 041/5211029 fax: 041/5240881.

STICCON V
V Convention Star Trek Italian Club
Venezia
17/18/19/20 ottobre
In occasione del 25° anniversario della serie televisiva e del lancio della nuova serie in Italia, lo STIC organizza in modo autonomo il proprio congresso. Il programma prevede: partite di giochi di ruolo, incluso *Star Trek* (giovedì pomeriggio); proiezione di video e film (in particolare, sempre giovedì alle 21.00, verrà proiettato l'ancora inedito *Star Trek V*). Ospiti i doppiatori di *Star Trek, l'Ultima Generazione*, (sabato 19, ore 15.00). L'organizzazione prevede sistemazione alberghiera da L. 54.000 a L..120.000.
Contattare: **S.T.I.C.**, casella postale 28, 10048 Vinovo (TO) oppure Alberto Lisiero, via G. Cassi 5, 30028 S. Michele al Tagliamento(VE), tel. 0431/510766.

TROFEO MILITIA
Castello di Rocca Sinnibalda (Rieti)
16/17 novembre
Campionato Internazionale di wargame (WRG 7° - 1600 pt), campionato italiano di wargame, mostra concorso di modellismo militare statico, mostra mercato del soldatino in piombo, la Grande Giostra: programma di reenactment medievale eseguito da 60 figuranti in costume e armature, con musiche d'epoca e combattimenti a piedi e a cavallo.
Contattare: **Militia**, tel. 06/8601551.

Q-RIOSITA'

OLIMPIADI DEL GIOCO DI RUOLO
Pazzi, lo sappiamo, ne esistono un po' dappertutto. Da non perdere questo Michael Wybo che ha ipotizzato una sorta di *Olimpiadi del Roleplaying*: si tratta di un gioco di ruolo postale, con i vari giocatori che guidano la squadra con i colori della propria nazione. Lo scopo è ovviamente quello di ottenere una medaglia!
Per ulteriori delucidazioni contattare:
Michael Wybo
310-86 Cheyenne Avenue
London, Ontario, CANADA
N5V 256

GIOCHI POSTALI
Sempre a proposito di gioco di ruolo postale, se siete interessati, potete contattare **Adam Atkinson**, via Gallarate 15, 00182 Roma. Da tempo Atkinson è un paladino di questa forma di gioco che in Italia è quantomeno difficile giocare, dato il disservizio delle PPTT cui siamo abituati.

CONCORSO AVVENTUROSO
L'Associazione Genovese Giochi di Ruolo - Labyrinth, in collaborazione con Agonistika, indice per l'anno 1991 il *IV Concorso Letterario* dedicato agli autori di avventure per GdR fantasy e investigativi. Quest'anno si avranno tre sezioni:
a) migliore avventura fantasy per *D&D*
b) migliore avventura fantasy da torneo
c) migliore avventura horror o investigativa
Il regolamento sarà inviato a tutti coloro che ne facciano richiesta. Per informazioni rivolgersi presso:
Labyrinth, vico S. Antonio 5/3a,16126 Genova.

SPADA & MAGIA
Un'interessante opportunità per tutti i giocatori di ruolo che hanno difficoltà a incontrarsi in gruppo, o per gli insaziabili esploratori di nuovi modi di giocare. E' infatti disponibile, attraverso Videotel SIP, *Spada & Magia*, un gioco di ruolo di ambientazione fantasy in cui il giocatore impersona un Eroe, Avventuriero o Sacerdote. In *Spada & Magia* il giocatore invia la propria mossa alla NEXUS, che gestisce il servizio in tempo reale. L'elaborazione della risposta richiede uno o due giorni. E' quindi possibile sviluppare le avventure del proprio personaggio in modo abbastanza rapido.
NEXUS offre anche altri servizi: la possibilità di ordinare giochi per corrispondenza e un bollettino di novità editoriali, manifestazioni ed altro.
NEXUS può essere raggiunta a pagina 5358 del Videotel.

GIOCHI E STORIA
E' uscito come supplemento al numero di luglio di "Storia e Dossier" della Giunti il libro-game *Il mistero del cor-*

vo d'argento, che si svolge nella Francia del medioevo. Il libro si contraddistingue per l'accuratezza dell'ambientazione: consulente dell'opera è stato infatti **Jacques Le Goff**, insigne storico francese. Autori dell'avventura (sotto pseudonimo) Salvatore e Antonio Clemente, due membri della 'vecchia guardia' del GdR italiano. Consigliatissimo non solo per giocare, ma anche per convincere papà e mamme che i giochi sono una cosa seria!

MATURITA' (FANTA)SCIENTIFICA?

Una notizia che quando uscirà non sarà più nuovissima (anche se mentre scrivo è fresca di giornata), ma che vale comunque la pena di rammentare. Negli esami di **Maturità scientifica e tecnica**, il Ministero ha proposto un tema intitolato «La fantascienza nella letteratura, nel cinema e nella televisione. L'interesse per l'immaginario fantascientifico è solo ricerca di svago? O vuol dire invece che l'uomo non può appagarsi di una realtà sperimentabile e verificabile?» La cosa, ovviamente, non può non farci piacere. Che la fantascienza cominci a essere presa sul serio anche qui da noi?

INCANTIERE

ITALIA

L'**AMA Corporation** ha pubblicato in un unico libretto la serie di articoli *Colore è bello* precedentemente apparsi sulla fanzine "Spellbook". Sempre a proposito di "Spellbook": dopo un periodo di incerte uscite trimestrali, la fanzine è diventata una pubblicazione non periodica. Ogni numero di "Spellbook" sarà diverso dall'altro, e offrirà giochi, avventure e altro creati dal fantasioso staff della AMA. La prossima uscita annunciata per settembre (o giù di lì).

La **Black Out** di Modena ha annunciato l'uscita di tre nuovi moduli per *I signori del caos*, il suo gioco di ruolo fantasy, e di una avventura per il GdR post-nucleare *Figli dell'olocausto*, intitolato *Neve sporca*. I nuovi prodotti hanno il formato cambiato (A4) rispetto ai precedenti scenari e la copertina a colori.

La **DAS Production** prevede, a partire da settembre, di pubblicare un modulo d'avventura a cadenza bimestrale per il *Gioco di ruolo di Dylan Dog*, che ha venduto piuttosto bene. Per il momento di espansioni di regole non se ne parla.

Dalla **Editrice Giochi** giunge notizia dell'intenzione di pubblicare, nel corso del prossimo anno, la IV edizione di *Dungeons & Dragons*. Intanto, è in uscita il modulo B1-9 *In cerca di avventura*..

Edizioni Studio Vit annuncia l'uscita nelle edicole delle principali città della seconda edizione 1991/1992 del libro-gioco *Serie A - il gioco più bello del mondo, dopo il calcio* (L. 18.000, 176 pagine). Si tratta praticamente di un gioco di 'realtà simulata' dove ciascun partecipante interpreta il ruolo di allenatore, conducendo la propria squadra, attraverso partite simulate, a vincere lo 'scudetto'. Le squadre sono formate dai veri calciatori del campionato italiano di serie A. All'inizio del gioco ciascun 'allenatore' acquisterà 21 giocatori che formeranno la squadra, dopodichè dovrà affrontare il campoinato 'simulato' (il gioco è per 8 giocatori ma può essere giocato da gruppi di 4 o 6 persone). L'esito di ciascuna partita è dato dalle reali prestazioni dei giocatori durante le partite di campionato e dai voti in pagella assegnati ogni lunedì da uno o più quitidiani. L'edizione 91/92, che sarà in edicola solo nelle principali città, è aggiornata sia in alcuni punti che nelle statistiche. *Serie A* è accompagnato anche da prodotti collaterali: un programma per computer MS-DOS di gestione campionato, la possibilità di iscriversi alla gestione centralizzata via fax della propria lega e una confezione di Registri di Lega per il Presidente e i sette Allenatori.

Una interessante novità dalla editrice **E-Elle** è l'avvio di una pubblicazione semestrale sui suoi tre giochi italiani: *Kata Kumbas*, *I cavalieri del tempio* e *Holmes & Co.* Ogni numero, di 60 pagine, conterrà avventure, approfondimenti tematici, nuove regole, consigli e aiuti per il Master. Nel primo numero, annunciato per la primavera 1992, è prevista un'avventura per *KK*, *La danza dei sette peli*; l'avventura da torneo per i *CdT*, *Il numero della Bestia* e *Il Segreto degli occhiali a stringinaso* per *Holmes & Co.* Inoltre mini-avventure, tabelle-aiuto per il Master, *Le miniature in KK*, *Loki*, *Mefistofele e le anime dannate* per i *CdT* e *Automobili d'epoca* per *Holmes & Co.*

Sono uscite per la **Ripa** le versioni in italiano di *Advanced Hero Quest* e di *Talisman*. Ne parleremo ampiamente nei prossimi numeri.

Il sommario del n. 4 di **Rune**, in edicola in questi giorni, prevede un'analisi di *GiRSA* e della nuova edizione americana di *D&D*, più *Le città volanti*, avventura per *D&D*, una per *Star Wars*, e una avventura per gioco di ruolo dal vivo. Si vocifera anche di un gioco-gadget a nome di *Kabal*, piccolo GdR con ambientazione horror classica, e di miniature in cartoncino, probabilmente come regalo agli abbonati.

Uscirà a novembre per Amiga, PC e Commodore 64, *Dylan Dog: gli uccisori*, un computer game sviluppato dalla **Simulmondo** di Bologna. L'avventura è liberamente ispirata all'omonimo album della serie a fumetti. Se il gioco avrà il successo sperato, sarà seguito da un secondo titolo nella primavera del prossimo anno.

La **Stratelibri** mantiene elevato il livello di produzioni, alternando giochi di ruolo e giochi da tavolo. In maggio è stato pubblicato *Il tempio degli uomini bestia*, di cui parliamo altrove in questo numero. A luglio è uscito *Le ombre di Yog-Sothoth*, una campagna in nove scenari per *Il Richiamo di Cthulhu*: 112 pagine di avventure, in vendita a L.23.000. Sempre a luglio, è stato stampato il primo numero de *L'Eco di Arkham*, una pubblicazione periodica di 4 pagine formato tabloid dedicata a *RdC*, e indirizzata particolarmente ai Master (prezzo L.1.200). Annunciato di prossima pubblicazione anche lo schermo per i Master de *Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli*. Ma le novità non finiscono qui: quando questo numero di **KAOS** sarà in edicola dovrebbero essere già in negozio *I cancelli di Mordor*, un modulo avventura per *GiRSA* e *Terrore dalle stelle*, una raccolta di scenari per *RdC*. Nuovi arrivi anche sul fronte dei giochi da tavolo, con l'uscita di alcuni prodotti annunciati da tempo. La terna si compone di *Imperium*, gioco strategico di combattimenti spaziali della GDW; un vecchio boardgame napoleonico, *Napoleone a Lipsia* e *Fantasy Warriors*, il gioco di combattimenti tra eserciti fantasy con cui la Grenadier sfida l'egemonia di *Warhammer*.

GRAN BRETAGNA

Un nuovo gioco da tavolo dalla **Games Workshop**: *Mighty Warriors - The Game of Heroic Adventures in a World of Fantasy* - è una specie di *Advanced Heroquest* in miniatura. *Mighty Warriors* include 'army lists', tabelle per la magia, 36 miniature di skaven, personaggi e seguaci. Le mappe sono formate con tessere componibili. Ancora dalla **Games Workshop** arriva l'edizione con la copertina brossurata di *Warhammer Fantasy Battle*.

Dalla **Gremlin** è stato prodotto, su licenza **Milton Bradley**, la versione computerizzata di *Hero Quest*, il noto gioco da tavolo fantasy. Disponibile per Amiga e C-64, il prodotto è una fedele trasposizione, con una eccellente grafica, del gioco originale. Il computer, ovviamente, veste i panni del malefico Stregone. A fine anno dovremmo invece vedere l'adattamento per computer di *Space Crusade*, sempre della MB (che nella versione italiana è diventato *Space Quest*).

USA

Come al solito innumerevoli, i nuovi giochi in uscita negli Stati Uniti: tra i più interessanti, un GdR fanta-demenziale prodotto dalla **Avalon Hill**, *Tales of the Floating Vagabond*, ambientato «nel miglior bar del multiverso», il Vagabondo Fluttuante.

La **Chaosium** presenta *Sorcerers of Pan Tang*, una mega-avventura per il gioco *Stormbringer*, basato sulle storie di Elric di M. Moorcock.

Finalmente in arrivo dopo lunga attesa due nuovi giochi dalla **Clash of Arms**, la casa che ha raccolto l'eredita' della mitica Marshall: si tratta delle ricostruzioni delle battaglie napoleoniche di *Ligny* e *Quatre Bras*.

Un interessante supplemento per *Middle Earth Role Playing* viene proposto dalla **Iron Crown Enterprise:** *Nazgul's Citadel Sourcebook*, un volume di 112 pagine che descrive la cittadella del Quinto Nazgul, nella parte meridionale della Terra di Mezzo. Sono incluse tre avventure.

Nella conferenza stampa, organizzata dalla CTO, svoltasi il 7 giugno a Bologna la **LUCASFILM** ha presentato i suoi progetti per il futuro: sul fronte dei videogiochi, dopo il successo di *The Secret of Monkey Island*, annuncia altre due avventure: *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* e *Monkey Island II: LeChuck's Revenge*. Purtroppo, causa il rifiuto di Harrison Ford a prestare nuovamente il suo volto al vecchio Indy, *The Fate of Atlantis* non diventerà un film. **KAOS** sta organizzando una petizione per imporre alla Lucas di far interpretare il prossimo film da Tom Selleck. Partecipate numerosi! George Lucas sta però lavorando a una serie televisiva sulla gioventù del giovane eroe. Ma la novità più grossa è sicuramente l'annuncio dell'uscita della nuova trilogia di *Guerre stellari*! I fan di *Star Wars* dovranno però resistere fino al 1997, anno di uscita del primo dei tre film.

La **Mayfair** ristampa *Cosmic Encounter*, un gioco di società sui rapporti tra razze aliene in precedenza pubblicato dalla EON.

La **SSI** ha creato il primo gioco della nuova linea di GdR per computer basati su *Advanced Dungeons & Dragons: Gateway to the Savage Frontier*, ambientato nel mondo dei *Forgotten Realms*. Il gioco è disponibile solo per IBM. Per i fan dell'Amiga, sono invece in arrivo le versioni di *Eye of the Beholder*, *Death Knights of Krynn*, *Secret of the Silver Blades* e della simulazione fantascientifica *Renegade Legion: Interceptor*, basata sull'omonimo gioco della FASA.

Al ritorno dalle vacanze si dovrebbe trovare nei negozi *R.I.P. Horror*, il nuovo gioco di ruolo dell'orrore creato dalla **TSR**. Restate in linea per maggiori dettagli... In Italia arrivano a settembre anche la *Arms and Equipment Guide* (128 pagine sulle armi medievali) e *Battlesystem Skirmishes*, un regolamento che si affianca a *Battlesystem* per simulare scontri uomo contro uomo (ma non dovevano esserci le regole base per questo?). Entrambi i prodotti sono per *Advanced D&D*. Disponibile da novembre l'attesa dell'anno: la *Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia*, il volume che sostituisce tutte le scatole (dal Base al Master) utilizzate in precedenza.

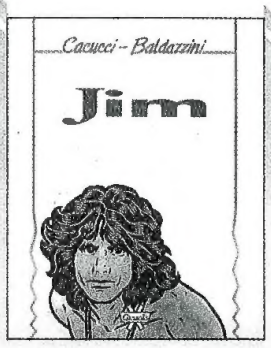
La **West End Games** continua a sfornare supplementi per il suo *TORG*, il gioco di ruolo delle realtà parallele. Stavolta l'obiettivo si porta sotto terra, con *Land Below*.

STORIE

Tornano le spassose avventure spaziali degli eroi creati da Bonvi e Guccini.
208 pagine
Formato 16 x 24
Lire 25.000

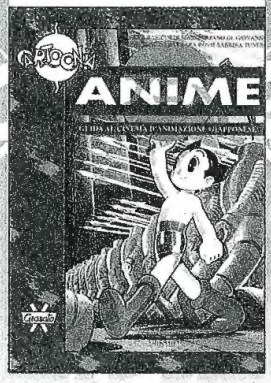
SCOSSE

Jim Morrison e il suo mondo rivivono in un testo di Cacucci e nelle immagini di Baldazzini.
48 pagine
Formato 20 x 24,5
Lire 15.000



CARTOONIA

La prima completa guida al cinema di animazione giapponese.
320 pagine
Formato 18,5 x 26
Lire 35.000

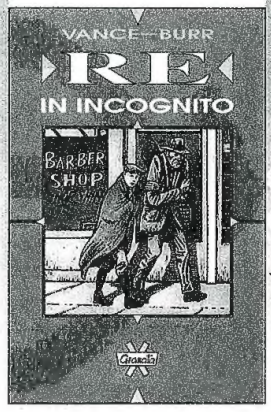


EXPO

Un'analisi completa del fenomeno dei manga. Con le schede degli autori più importanti.
84 pagine
Formato 21 x 24
Lire 18.000

STORIE

Un lungo romanzo a fumetti denso di passione, tenerezza e umanità. Un capolavoro!
192 pagine
Formato 16 x 24
Lire 25.000



DUNGEONS & DRAGONS

IL GIOCO
DI SIMONE PERUZZI

IL GIOCO DI RUOLO

E' sempre difficile spiegare in che cosa consista un gioco di ruolo (da ora in poi GdR) a chi non ne sa proprio nulla.
Molto probabilmente il concetto sarebbe più chiaro se la traduzione di 'role-playing game' fosse corretta: infatti la giusta versione in italiano di questo termine suonerebbe come gioco (game) di interpretazione (playing, che in inglese ha diversi significati, quali giocare, suonare e, appunto, recitare) di una parte (role). Semplice, quindi: si fa finta di essere qualcun altro, magari in qualche altro mondo o qualche altro tempo.
A questo punto solo la fantasia pone il limite alla gamma dei ruoli interpretabili: un detective della scuola dei 'duri' come Sam Spade, un mercenario spaziale spaccone come Han Solo, un eroe moderno dai superpoteri come l'Uomo Ragno, un guerriero selvaggio come Conan, un brillante studioso d'azione come Indiana Jones e tanti ancora.
Per assurdo, un GdR non ha bisogno di nessuna regola: sarebbe sufficiente che una persona, durante la narrazione di una storia, facesse intervenire i suoi ascoltatori nella veste di protagonisti e permettesse loro di interagire con i personaggi secondari e le situazioni del racconto, tenendo conto in ogni momento delle scelte e delle azioni dei nostri 'attori' per modificare di conseguenza lo svolgersi della vicenda. I requisiti necessari per giocare sarebbero solo la capacità d'improvvisare e una buona dose di creatività.
Un gioco esclusivamente verbale, in conclusione, senza nessun meccanismo coercitivo o restrizione di alcun tipo.

DUNGEONS & DRAGONS IN TEORIA: UNA PRESENTAZIONE

Ma questo livello di totale astrazione, in ultima analisi, potrebbe risultare non del tutto soddisfacente. Alla maggior parte degli ascoltatori non andrebbe bene il fatto di dipendere, in modo esclusivo, dalle volontà del narratore e comunque non sarebbe compito di quest'ultimo stabilire il risultato di eventi totalmente casuali.
I sistemi di GdR, quindi, oltre che a guidare i passi di coloro che vi si avvicinano per la prima volta, servono anche a far comprendere quanto sia necessaria la massima imparzialità di tutti i partecipanti perché si ottengano delle partite riuscite.
Descriverò brevemente le principali caratteristiche di *Dungeons & Dragons* (da ora in poi *D&D*), sicuramente il primo e, a tutt'oggi, ancora il più famoso e diffuso fra i metodi.

DOVE E QUANDO

Il mondo di *D&D* potrebbe essere paragonato con tranquillità al nostro del periodo medioevale. Solo due sono le principali differenze che intercorrono fra queste realtà, ma per niente irrilevanti: i mostri e la magia. Infatti creature di tutti i generi e razze popolano questa terra. Dalle estinte (da noi) tigri dai denti a sciabola ai ragni giganti lunghi uno o due metri, dai 'classici' folletti dispettosi agli spaventosi orchi della letteratura infantile, dalle umanoidi arpie alla mitica Medusa, ma l'elenco potrebbe continuare a lungo.
La magia è invece la scienza del tempo, con le sue regole e i suoi studiosi. Tutto è permesso a coloro che conoscono le arcane formule e gli antichi riti, che sanno preparare delle pozioni miracolose e adoperare degli oggetti che le normali persone neanche oserebbero toccare. La magia è il potere supremo di questa età.

CHI

Una volta scelto colui che si incarichi di fare il narratore e arbitro (figura che in *D&D* è denominata 'Dungeon Master', o meglio DM), i rimanenti giocatori possono optare per una delle sette differenti professioni disponibili, la 'classe' del personaggio.
Il Chierico è una specie di sacerdote con credenze, costumi e comportamenti che derivanò dalla religione professata, sia essa buona o malvagia. In cambio della sue fede, i suoi déi gli concedono dei poteri magici, quali una speciale abilità nello scacciare le creature non-morte e incantesimi di cura, di protezione per sé e per altri e di purificazione dei cibi. I Chierici sono anche validi combattenti.

Il Guerriero può essere un soldato, una guardia, un mercenario, anche un semplice avventuriero, ma comunque sempre una persona abituata all'uso delle armi e delle armature e che si guadagna da vivere quasi sempre per mezzo della sua abilità bellica.
Il Mago rappresenta l'antitesi del Guerriero. Mentre quest'ultimo cerca di risolvere i problemi con la forza, il Mago invece si basa sulle proprie doti mentali, senza le quali la conoscenza della magia gli risulterebbe impossibile. I suoi incantesimi sono di natura diversa rispetto a quelli clericali e, a causa della sua ignoranza nell'uso delle armi, negli scontri corpo a corpo il Mago occuperà la retrovia di un gruppo, concentrandosi per lanciare una qualche magia sui nemici.
Il Ladro, nella concezione di *D&D*, è visto come una specie di libero professionista e, nononostante rubare sia considerato un crimine, quello del Ladro viene un po'messo sullo stesso piano di altri mestieri diciamo più 'comuni'. Anche il Ladro dispone di proprie abilità speciali come lo scalare pareti, lo scoprire trappole, il borseggiare o lo scassinare serrature. Per esercitare queste abilità il Ladro è costretto a non portare armature pesanti o scudi e ciò lo limita come combattente di mischia.
Queste che ho appena descritto sono professioni tipicamente umane, ma non solo gli uomini possono essere interpretati in questo gioco. Infatti le tre classi che rimangono sono caratterizzate maggiormente dalla razza di appartenenza che non dal mestiere vero e proprio. Si tratta dei cosiddetti 'semi-umani'.
Gli Halflings (gli hobbit di Tolkien) sono creature alte circa un metro e dalle fattezze così delicate da sembrare dei bambini. Vivono in campi e colline e sono molto golosi.
I Nani invece sono un po' più alti, circa uno e venti, più robusti e tarchiati e generalmente portano delle lunghe barbe di cui vanno orgogliosi. Le loro dimore stanno in collina o sui monti, nonché in profonde miniere. Queste due razze possono essere assimilate, ai fini del gioco, alla classe del Guerriero.
E per finire gli Elfi, che sono alti uno e sessanta, con le orecchie marcatamente a punta e un fisico snello e aggraziato. Gli appartenenti a questo popolo dei boschi, sempre parlando in termini di gioco, sono una sorta d'incrocio fra Maghi e Guerrieri, possedendo in parte la conoscenza degli incantesimi dei primi e in parte le abilità e le possibilità dei secondi.
A questo punto, dopo aver scelto una di queste classi, sarà cura del singolo giocatore, magari aiutato dal DM, fornire al personaggio delle vere e proprie origini e una specifica personalità.

COME

Non volendo dilungarmi in un'analisi approfondita del regolamento di *D&D*, mi limiterò a dire che, come in tutti i GdR, il metodo per simulare la casualità degli eventi reali (e cioè ogni fatto che non sia stato previsto o deciso a priori) è quello probabilistico, applicato attraverso l'uso dei dadi. Con il risultato di un lancio di tre dadi a sei facce (3d6, in breve) si ottengono i valori delle sei caratteristiche basilari che compongono i personaggi (e che in *D&D* sono la forza, l'intelligenza, la saggezza, la destrezza, la costituzione e il carisma); con un tiro di 1d6 si stabilisce quale, fra due opposte fazioni, abbia la prontezza di agire per prima; lanciando 1d20 capiamo se siamo riusciti a colpire o meno un avversario; con 1d4, 1d8 o 1d10 sono determinate le ferite che si infliggono a un nemico per averlo centrato rispettivamente con un pugnale, una spada o un'alabarda. Tutto ciò che non è stato determinato o che non è determinabile dal DM, viene risolto con i dadi. E vi assicuro che tirare un dado, in special modo in un momento cruciale, è molto più emozionante di quel che si creda.

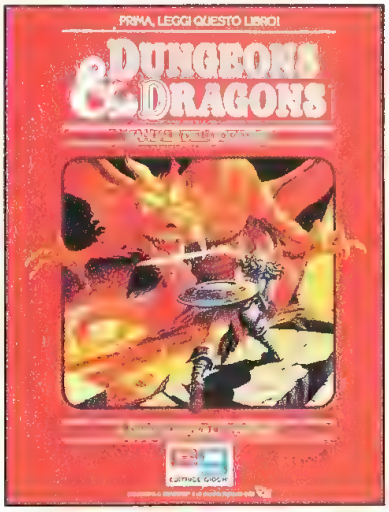
PERCHE'

La finalità dichiarata in *D&D* è quella di salire di 'livello d'esperienza' che significa, in pratica, aumentare il proprio potere distruttivo e le proprie abilità speciali. Ciò si può perseguire in un duplice modo: trovare ingenti quantità di tesori e uccidere il maggior numero di mostri.
L'unico consiglio che dò a coloro che vogliono comprendere la filosofia di fondo di un GdR è quello d'interessarsi non solo ad accumulare i 'punti-esperienza' necessari a passare i livelli, ma anche a gustare gli intrecci, i misteri, le atmosfere, i dialoghi e i caratteri delle avventure.

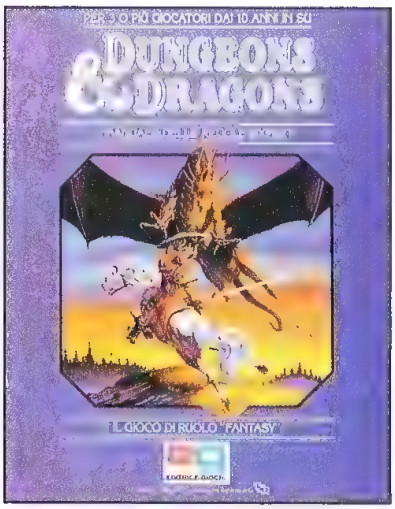
DUNGEONS & DRAGONS IN PRATICA: GUIDA ALL'ACQUISTO

Quello che segue è un semplice ma completo elenco del materiale edito in Italia relativo a *D&D*. Per un'analisi critica dei singoli volumi rimandiamo ai prossimi numeri.

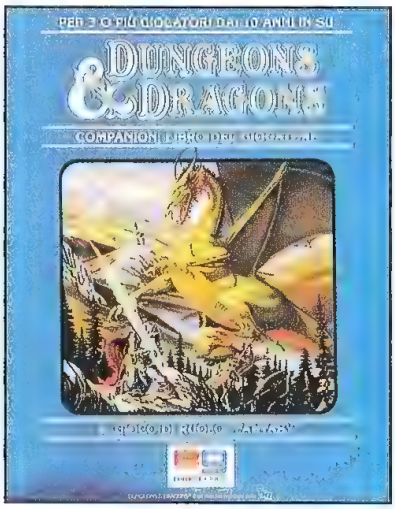
I MANUALI



Regole Base - Set 1 (dal 1° al 3° livello): Questa scatola comprende il *Manuale del giocatore* e il *Manuale del Dungeon Master*. Il livello è introduttivo, spiegando con due brevi avventure, una in solitario e una di gruppo, tutte le regole che servono ai giocatori e ai DM. Sono inclusi dadi a quattro, sei, otto, dieci, dodici e venti facce. S'imparano a esplorare le prime caverne.
Regole Expert - Set 2 (dal 4° al 14° livello): Questa confezione contiene un solo manuale diviso in due sezioni, una per i giocatori e l'altra per i DM, e il modulo d'avventura X1. Nuove regole sul combattimento, e sugli incantesimi (Maghi e Chierici) e le spiegazioni per organizzare una campagna. Le prime avventure all'esterno. Comincia a delinearsi il mondo che circonda i personaggi.

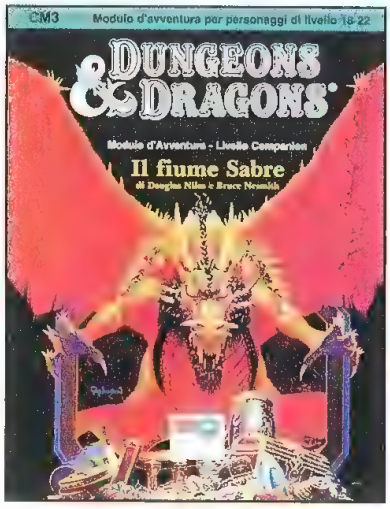


Regole Companion - Set 3 (dal 15° al 25° livello): Ritorna la divisione fra *Manuale del giocatore* e *Manuale del Dungeon Master*. In più lo *Schermo delle tabelle di gioco*. Nuove armi e armature, approfondite regole per i tornei e per il combattimento senza costruirsi una roccaforte. Il Druido, una nuova classe di personaggio, il regolamento di guerra, per battaglie su larga scala, e il multiverso, per avventure extradimensionali. Ormai i nostri personaggi sono diventati nobili e potenti possessori di terre.
Le regole *Master* (che portano i personaggi fino al 36° livello) e quelle *Immortal* (in cui possono divenire esseri sovrumani) sono disponibili solo in inglese.



I MODULI D'AVVENTURA 'DI GRUPPO'
B2 *La rocca sulle terre di confine* (1°/3° livello)
Caverne e mostri insegnano la collaborazione a avventurieri ancora inesperti.
B3 *Il palazzo della principessa d'argento* (1°/3° liv.)
Una terribile maledizione coincide con l'arrivo di un misterioso personaggio in groppa a un drago bianco.
B4 *La città perduta* (1°/3° liv.)
Un'antica piramide governata da una strana razza di esseri mascherati è l'unico rifugio per chi si è perso nel deserto.
X1 *L'isola del terrore* (3°/7° liv.)
Un'avventura in mezzo al mare alla ricerca delle rovine di un tempio, fra fitte giungle e paludi traditrici.
X2 *Il castello degli Amber* (3°/6° liv.)
Al vostro risveglio vi ritrovate, senza alcuna spiegazione, intrappolati in un misterioso edificio.
X3 *La maledizione di Xanathon* (5°/7° liv.)
Solo accurate investigazioni potranno rivelare le cause dell'improvvisa pazzia del Duca Stefano.
X4 *Il maestro dei nomadi del deserto* (6°/9° liv.)
Una pericolosa missione attraverso le sabbie per scoprire colui che è conosciuto come il 'Maestro'.
C1 *La prova dei signori della guerra* (15° liv. in su)
Sul filo di intrighi politici si potrebbe arrivare fino a una sanguinosa guerra.
C2 *La cavalcata della morte* (15°/20° liv.)

Un'oscura nube e un inquietante trio di malvagi portano con loro un'orda composta da centinaia di non-morti.
C3 *Il fiume Sabre* (18°/22° liv.)
Solo i veri eroi possono fermare l'avanzata del male aprendosi la strada fino al 'cuore del fiume'.



I MODULI D'AVVENTURA 'UNO CONTRO UNO'
Questi moduli sono concepiti per essere giocati con il DM e un giocatore.
Ø1 *La gemma e il bastone* (Ladro di 8° liv.)
Dovrai impiegare tutta la tua abilità per compiere il furto più difficile della tua carriera.
Ø2 *La lama della vendetta* (Elfo di 7° liv.)
Dopo aver assistito alla distruzione della tua casa, adesso il tuo unico scopo è una spietata vendetta.

I MODULI D'AVVENTURA 'IN SOLITARIO'
Queste avventure possono essere giocate senza bisogno di Dungeon Master.
B Solo *Lo spettro del castello del leone* (1°/3°liv.)
In cerca di ricchezze, sei costretto a affrontare un mago ormai defunto da tempi remoti.
X Solo *L'oro di Lathan* (4°/6° liv.)
Il rapitore della tua fidanzata vuole che tu trovi per lui la mitica montagna da cui sgorgano fiumi d'oro.

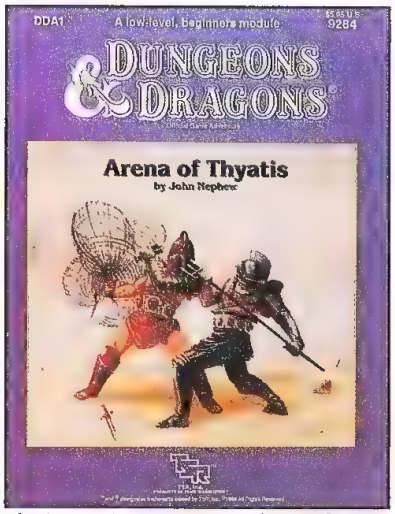
I SUPPLEMENTI UFFICIALI
ATL1 *Il Granducato di Karameikos*
In questo Atlante si spiega la storia, la geografia, la politica e la vita sociale ed economica del Granducato.

LA STORIA
DI ROBERTO DI MEGLIO

I giochi di ruolo, di cui *Dungeons & Dragons* è il capostipite, sono una presenza piuttosto recente nel mondo del divertimento 'intelligente', non solo in Italia ma anche all'estero.
«Un sogno per alcuni.. un incubo per altri», come dice Merlino in *Excalibur*, i GdR hanno originato una piccola rivoluzione tra gli appassionati di 'guerre di carta', suscitando talvolta una vera avversione nei giocatori 'puri' di wargames.
Al tempo stesso, tuttavia, il gioco di ruolo ha catturato l'interesse di masse di persone enormemente più grandi rispetto a quelle che si erano avvicinate ai giochi di simulazione storica. Non ci avventuriamo a valutare l'insensatezza della faida tra giocatori 'seri' e giocatori di ruolo, che per fortuna sembra essere per lo più cosa del passato.
E' abbastanza interessante, tuttavia, notare come in fondo alla radice dei giochi di ruolo ci siano proprio i wargames tridimensionali: quelli, per intenderci, giocati con i soldatini di piombo su tavoli grandi come quelli da ping-pong.
Benché si senta spesso legare la nascita dei giochi di ruolo alla terapia psicoanalitica e allo psicodramma, questa teoria è (fortunatamente) infondata.

Parlare delle origini del gioco di ruolo vuol dire parlare di come è nato *D&D*: in effetti *D&D* è uno dei pochi giochi di questo secolo, e probabilmente di tutti i tempi, a essere basato su un concetto veramente innovativo.
Non che sia nato da una illuminazione divina... Dave Arneson, uno dei creatori del gioco (e ideatore dei suoi principi fondamentali) racconta che il parto intellettuale è avvenuto mentre «una stazione TV locale trasmetteva vecchi film di mostri, che guardavo mangiando popcorn e leggendo vecchi romanzi di Conan». Questo curioso episodio, oltre a indicare che Mr. Arneson ha probabilmente due teste (o che la TV americana interrompe i film con un numero enorme di spot), la dice lunga sulle ascendenze 'culturali' del gioco. Mostri enormi e ferocissimi, tesori smisurati, eroi possenti: queste le basi su cui si fonda gloriosamente *D&D*.

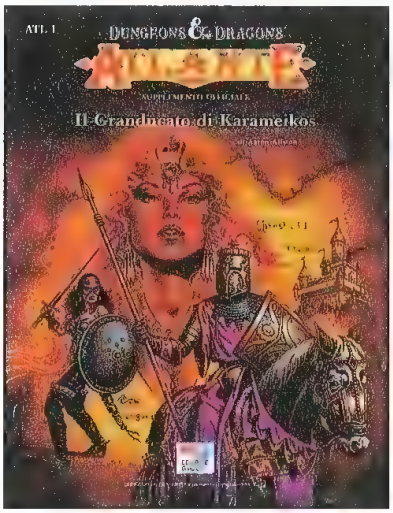
Alcuni pseudo-giochi di ruolo erano in realtà stati sviluppati sin dal 1969 dal gruppo di cui faceva parte Arneson: l'ambientazione era (udite, udite!) di tipo napoleonico, e le trame erano ancora molto legate ai giochi di guerra di cui erano i discendenti.
A questi giochi, ambientati nell'immaginario stato tedesco del Brownstein, ne seguirono altri che avevano come scenario la repubblica sudamericana di Ananab (!!). Per passare da questi 'antenati' del gioco di ruolo a *D&D* vero e proprio, tuttavia, mancava ancora un ingrediente: l'ultima componente della pozione fu *Chainmail*, il regolamento di wargaming medievale prodotto da una allora sconosciuta ditta di Lake Geneva, la Tactical Studies Rules. *Chainmail*, progettato da Gary Gygax nel 1971, conteneva un supplemento di regole dedicate alla fantasy e al combattimento uomo contro uomo, che dava la possibilità di far entrare in battaglia eroi, stregoni e mostri di ogni risma. Queste regole servirono da ossatura

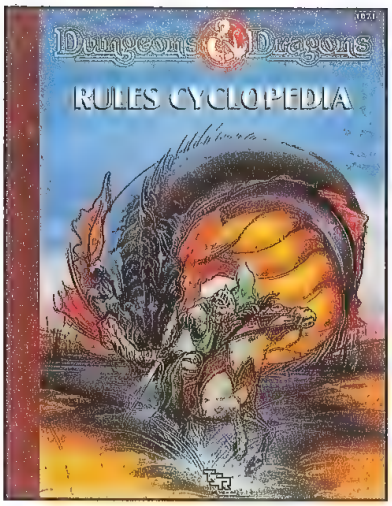


al gioco; Arneson introdusse il concetto di esperienza e di avanzamento di livello, l'idea del 'dungeon' come luogo dell'avventura e soprattutto l'uso continuato di uno stesso personaggio in una serie di partite. Arneson creò infine il castello in cui si sarebbero svolte le avventure degli eroi e stregoni, un labirinto pieno di mostri, trappole e meraviglie di ogni genere: *Blackmoor*.

Era il 1973, e *D&D* era nato.

Dall'incontro tra Arneson e Gygax prese forma il primo regolamento vero e proprio, e al tempo stesso Gygax disegnò un suo 'castello', *Greyhawk*, che sarebbe poi divenuto lo scenario ufficiale per le avventure create dalla TSR. Benché il gioco sia sempre stato attribuito a Gygax e Arneson, i rapporti di quest'ultimo con la TSR non devono essere stati precisamente idilliaci. Dopo pochissimo tempo Arneson se ne andò, creando una propria casa editrice (che non ebbe però molto successo); e forse non è del tutto casuale che Arneson sia tornato a scrivere per la TSR nel 1986, dopo l'allontanamento di Gary Gygax dalla presidenza della compagnia e poco prima che questi se ne andasse definitivamente. Anche Gygax dopo la sua fuoriuscita ha fondato una nuova casa editrice, ma anche lui con scarso successo.Cosa esattamente sia successo tra i due non ci è dato sapere, e probabilmente i risvolti di questa 'Dallas' del gioco sarebbero comunque noiosi per la maggior parte dei lettori. La storia, comunque, tramanda che Gygax trasformò la bozza creata da Arneson in un regolamento, diviso in 3 librettini marroni e venduto in una scatola bianca, con disegni che ai nostri giorni anche una fanzine si rifiuterebbe di pubblicare e che sicuramente farebbero svenire dal raccapriccio il nostro art director. A quel tempo, la parola 'gioco di ruolo' non era nemmeno stata inventata. Il gioco era etichettato con un tremendo sottotitolo: «Regole per Campagne di Wargames Medievali Fantastici Giocabili con Carta e Penna e Figure in Miniatura». Delle regole furono tirate ben 1.000 copie, che con grande emozione dei 'padri' della TSR vennero vendute in soli 11 mesi! Le vendite tuttavia erano destinate a crescere (al giorno d'oggi i giocatori di *D&D* sono milioni, e le regole sono state tradotte in 13 lingue), e la TSR cominciò a sfornare materiale supplementare per gli entusiasti giocatori, creando un fenomeno di mercato senza precedenti nella storia dei giochi da tavolo. E' abbastanza curioso notare che all'uscita del quinto supplemento del *D&D* originale (*Swords & Spells*, regole per introdurre nel gioco il combattimento tra eserciti) Robert Kuntz, uno dei primi autori della TSR, si preoccupava che il mercato «fosse stato inondato con troppo materiale in troppo poco tempo». Erano passati tre anni dall'uscita delle regole base! Al giorno d'oggi la TSR pubblica 5 supplementi di *D&D* o *AD&D* al mese... e il flusso di materiali non accenna minimamente a arrestarsi. Da allora, *D&D* ha continuato a crescere e a subire periodicamente mega-revisioni,

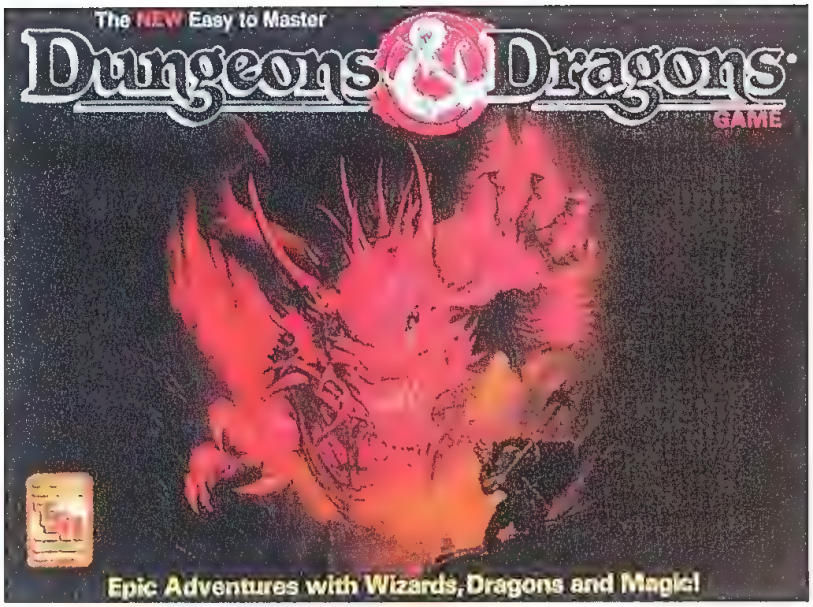




necessarie a riordinare la massa di espansioni e varianti proposte dalla casa produttrice. La prima revisione fu effettuata nel 1978 dal professor Eric Holmes, un neurologo: sarà questo il fondamento della leggenda che vuole che *D&D* sia il parto di uno psicologo? E' in questa edizione che i primi appassionati italiani si sono imbattuti, nel lontano 1980. Circa nello stesso periodo nasce anche il 'fratello maggiore' *Advanced Dungeons & Dragons*, che per un certo periodo sembra destinato a rimpiazzare completamente *D&D*, relegato al ruolo di gioco introduttivo. Con la terza edizione del 1981, l'unica tradotta in italiano, *D&D* invece risorge: nel giro di pochi anni saranno pubblicati altri 4 set di regole, decine di avventure e supplementi, 13 *Gazeteer* (Atlanti) che delineano un intero mondo di avventure. La quarta edizione è stata realizzata quest'anno: il nuovo set base, pubblicato a maggio, porta i personaggi fino al 5° livello ed è caratterizzato da un nuovo meccanismo di apprendimento delle regole, basato su piccole avventure giocabili in solitario. In novembre apparirà un volumone, la *D&D Cyclopedia*, che conterrà tutti i materiali apparsi fino alle regole 'Master' della precedente edizione. L'uscita della traduzione italiana è annunciata dalla Editrice Giochi per il 1992. Con queste regole, lontane anni luce dagli originali 'libretti marroni', ma identiche nello spirito, si chiude un altro capitolo della storia di *D&D*... ma la saga continuerà, siamo sicuri, per molto tempo ancora.

DUNGEONS & DRAGONS LA IV EDIZIONE

DI ROBERTO DI MEGLIO



Che la TSR periodicamente sottoponga a revisioni integrali i suoi giochi di ruolo è ormai un fatto che non stupisce nessuno: tutti i prodotti TSR in catalogo da qualche anno hanno ricevuto vari 'trattamenti di bellezza', per integrare e rivedere la massa di nuove regole proposta nei vari supplementi e avventure.

Quest'anno tocca al 'capostipite' *D&D*, che giunge così alla sua quarta edizione.

A giudicare dal risultato finale, e dalle stesse dichiarazioni della casa produttrice, l'operazione sembra avere uno scopo diverso dal solito (cioè cercare di rivendere alle stesse persone lo stesso prodotto che hanno già acquistato).

Dal punto di vista delle regole, la nuova edizione non aggiunge assolutamente nulla a quanto finora pubblicato: alcuni punti oscuri sono stati chiariti, l'esposizione è un po' più ordinata e i personaggi arrivano fino al 5° livello anziché al 3°, ma tutto il resto rimane identico. Una grossa novità sta invece nel modo in cui il gioco è presentato.

A prima vista la confezione sembra più quella di un gioco da tavolo (tipo *Heroquest* o *Space Crusade* della Games Workshop/Milton Bradley) che quella di un GdR: una grande scatola ben illustrata, una mappa di un sotterraneo in carta-plastica, un discreto numero di personaggi in cartoncino.

A questo si affianca uno schermo per l'arbitro, il libro con le regole (che include sia quelle per i giocatori che quelle per l'arbitro) e un pacco di schede in cartoncino, oltre agli immancabili dadi poliedrici.

Queste schede, che costituiscono un vero corso di auto-apprendimento del gioco, sono l'innovazione più importante. Le regole sono introdotte un pezzetto alla volta, e a ogni parte è associata una mini-avventura, giocabile da soli, che permette di utilizzare subito quello che si è imparato. In questo modo viene spiegato non solo il regolamento vero e proprio, ma anche l'uso di accessori come le mappe e le miniature per visualizzare le situazioni di gioco.

Alcune delle schede corrispondono ad avventure più complesse, giocabili in gruppo.

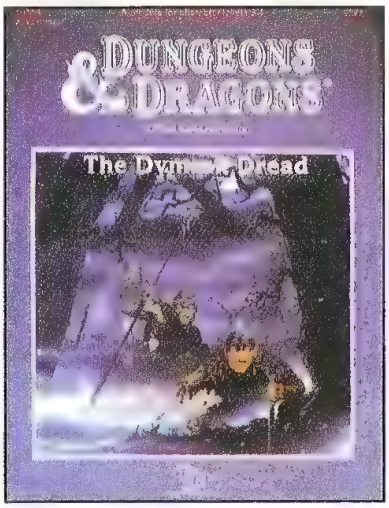
Il tentativo della TSR è stato dichiaratamente quello di creare un prodotto adatto a introdurre *D&D* e il GdR in generale a chi non ne sa assolutamente nulla, e non ha nessuno che glielo possa insegnare.

Leggersi tutto il pacco di schede, anche giocando, è comunque una impresa abbastanza laboriosa, e non è detto che un acquirente inesperto riesca a portare a fondo l'impresa.

Indubbiamente finora moltissime scatole di *D&D* sono state vendute per rimanere inutilizzate; e al tempo stesso una miriade degli attuali giocatori ha iniziato senza aver letto neanche una riga di regole.

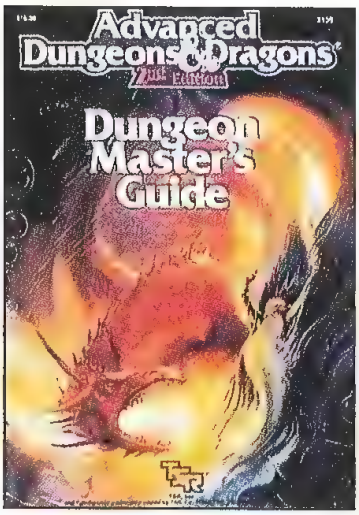
Con la IV edizione il modo di avvicinarsi a *D&D* potrebbe cambiare radicalmente, almeno nelle speranze della TSR.

Solo il tempo potrà dire se questo tentativo è riuscito.



AD & D

DI MARCELLO MISSIROLI



Il successo di *D&D* prese alla sprovvista la stessa TSR. Il mercato statunitense fu invaso da regoline e regolette, pubblicate su riviste e fanzine, ciascuna con i propri crismi di ufficialità e originalità. In capo a tre anni, non esisteva più un *D&D* unico, ma tanti 'dialetti' e spesso gli stessi giocatori non riuscivano a mettersi d'accordo su quali regole adottare.

Si decise pertanto di provvedere a una risistemazione complessiva del sistema, cercando di fare in modo che le regole e la loro interpretazione fossero il più possibile univoche. Nascevano così nel 1978 il *Player's Handbook* e il *Dungeon Master's Guide*, i primi due libri dell' 'opera magna' chiamata *Advanced Dungeons & Dragons*. La TSR si concentrò moltissimo sulla nuova edizione, lasciando un po' perdere *D&D* base; per averne una conferma basta dare un'occhiata al numero di moduli ed espansioni pubblicati per *AD&D* e per *D&D*: abbiamo quasi un rapporto di 10 a 1. Dietro a questo progetto c'è un solo nome: Gary Gygax. Usando metodi talvolta considerati autoritari, tenne sotto ferreo controllo tutto il sistema di gioco, le espansioni, i moduli in modo da avere un tutto coerente (si fa per dire...). Nel momento di massimo fulgore (1980/1984), l'*Advanced* comprendeva, oltre ai due citati volumi, anche il *Monster Manual* e il *Fiend Folio*, due compendi di mostri tratti da tutte le mitologie, e *Deities & Demigods*, un trattato sulle religioni della antichità. Il tutto significava un bel po' di soldi da spendere per giocare e altrettanti per la TSR.

Poi le cose iniziarono ad andare meno bene. Nuovi sistemi si affacciarono con successo sul mercato (*Middle Earth RP*, *Runequest*, *Hero System*, *Warhammer*) basati su concetti più moderni, che diedero rapidamente a *AD&D* la fama di un gioco adatto solo per le persone poco raffinate, che amano uccidere e basta, e magari dedite a sette demoniache. La pubblicazione di due nuovi volumi 'targati' Gary Gygax (*Unearthed Arcana* e *Monster Manual II*) contribuì solo ad accrescere la confusione nei giocatori che, di nuovo, non sapevano più quali regole utilizzare. Seguì una acre e lunga battaglia giudiziaria, al termine della quale Gygax fu estromesso dalla TSR. I nuovi padroni, dopo un periodo di assestamento, decisero che era necessaria una 2ª edizione dell'*Advanced*, in grado di competere con i nuovi sistemi.

Questa nuova edizione, nata dopo lunga gestazione, ha fatto ritornare *AD&D* in vetta alle vendite.

Cosa c'è di diverso tra *AD&D* e *D&D*? Tutto e niente: le ipotesi di base sono sempre le stesse, ma in *AD&D* esiste la regolina pronta per ogni occasione, nascosta da qualche parte e gli incantesimi sono molto più numerosi, come le classi e le razze (considerate due concetti separati); per avere un'idea, i Chierici partono con 3 incantesimi al 1° livello, i Ladri hanno molte ferite in più e possono fare fino a 40 pf con un colpo singolo..... come vedete si tratta di modifiche importanti, ma non sostanziali. Il passo da *D&D* a *AD&D* è semplice.

AD&D nel 1991 prevede un *Player's Handbook*, una *Dungeon Master's Guide*, *Legends & Lore* e vari volumi di *Monsters Compendium*. Poi ci sono svariate regole opzionali dedicate alle quattro classi base: Preti, Maghi, Guerrieri e Ladri. Altre espansioni sono già uscite o imminenti: gli psionici, i castelli, le catacombe, il libro della magia, i vichinghi....

Infine le ambientazioni: è questo secondo me il punto forte del gioco, che permette di liberarsi da imposizioni specifiche di un sistema (come per esempio *Runequest*): in pratica, si può giocare con le stesse regole in avventure con stili completamenti diversi!

E le prospettive future? Recentemente la TSR ha semplificato ulteriormente *D&D* base, in modo da renderlo un gioco introduttivo per i più giovani, mentre per l'*Advanced* si prevede una nuova valanga di materiale, quali libercoli di regole e ulteriori ambientazioni. Per quanto riguarda, invece, l'Italia staremo a vedere: per ora di tradurre *AD&D* non se ne parla.

I MONDI

DI ROBERTO DI MEGLIO

Uno dei compiti più difficili per chi si accinga a fare da arbitro in un GdR è creare una campagna, una ambientazione credibile in cui far muovere i personaggi. Probabilmente per questo motivo ormai da diversi anni i produttori di giochi affiancano ai regolamenti veri e propri 'mondi', descritti dal punto di vista storico, geografico e politico.

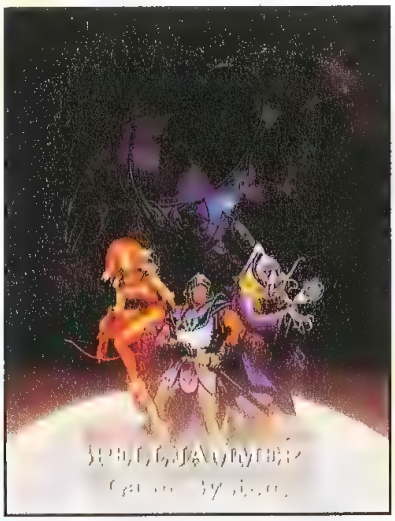
La TSR ovviamente non fa eccezione, e prima per *AD&D* e poi per *D&D* ha realizzato dei supplementi che forniscono ambientazioni, più o meno 'pronte all'uso'. La prima di queste, creata per *AD&D*, è stato il mondo di *Greyhawk*, una campagna originariamente scritta da Gary Gygax per i propri giocatori e poi pubblicata dalla TSR. *Oerth*, il pianeta in cui si trova la città di Greyhawk, è un mondo molto vasto, ma descritto in modo poco dettagliato. Per questo motivo lascia molto spazio al singolo arbitro per arricchirlo di materiali di propria creazione, ma non è utilizzabile in modo immediato e propone pochi spunti per creare avventure.

Completamente diverso è il mondo dei *Forgotten Realms*, basato su una campagna di Ed Greenwood. Qui non solo le nazioni, ma anche molte città e personaggi sono descritti con grandissima cura.

Alla scatola base, già molto ricca dal punto di vista dei contenuti, si affianca una serie di espansioni che forniscono informazioni specifiche sulle più importanti regioni in cui le avventure si possono svolgere. Mentre *Forgotten Realms* e *Greyhawk* sono due ambientazioni abbastanza 'classiche', che non cercano di offrire nulla che si discosti dal canone stabilito dalle regole di *AD&D*, in *Dragonlance*, probabilmente il mondo di maggior successo tra quelli creati dalla TSR, le cose cambiano. Sul pianeta *Krynn*, in cui le storie di questa serie sono ambientate, i draghi sono una presenza quasi ordinaria, i minotauri hanno sviluppato una cultura brutale ma avanzata, gli gnomi costruiscono macchinari incredibili... Non a caso *Dragonlance* ha offerto spunti per la nascita non solo di un'ottima serie di avventure, ma anche per romanzi, fumetti, video games ed altro ancora.

Anche da *Forgotten Realms* e da *Greyhawk* sono nati romanzi e librigame, ma l'originalità del mondo di *Krynn* è indubbiamente superiore.

A differenza di *AD&D*, che sin dalle origini ha avuto un suo scenario 'ufficiale', il primo mondo creato esplicitamente per *D&D* è stato sviluppato in tempi relativamente recenti. Le prime notizie sul 'Mondo Conosciuto' sono incluse nell'*Expert Set* della III edizione, pubblicato dopo 8 anni dalla nascita del gioco! Bisogna tuttavia dire che il tempo non è passato invano, dal momento che questa ambientazione, sviluppata in 13 *Gazeteer* (*Atlanti*) è molto ben costruita, ricca di luoghi interessanti e in grado di offrire molti spunti per creare avventure. Alla serie degli Atlanti è seguita la descrizione del 'Mondo Cavo', in cui cominciano a essere svelati i segreti delle viscere del pianeta. La TSR ha inoltre sviluppato ambientazioni che, pur non definendoli veri e propri mondi, offrono la possibilità di giocare avventure particolari. Ricordiamo *Ravenloft*, una dimensione parallela in cui l'orrore ha il sopravvento e *Spelljammer*, un connubio di fantasy e fantascienza, con vascelli che volanti e strane razze aliene.



Moltissime ambientazioni utilizzabili sono state sviluppate anche da altre case produttrici: dalla *First Fantasy Campaign* della ormai defunta Judges Guild, al *Mondo dei ladri*, basato sulle antologie omonime, della Chaosium, all'isola di *Harn* della Columbia Games. E la lista non finirebbe qui...

LE REGOLE DI MURPHY

DI MARCELLO MISSIROLI

Per 'leggi di Murphy' s'intendono, nel mondo anglosassone, un insieme di massime di saggezza popolare che possono essere brevemente riassunte in «Se qualcosa può andare male, lo farà sicuramente e causando il massimo danno possibile».
Nell'ambito dei giochi s'intende l'idea, inventata da Steve Jackson, di sviscerare le regole in modo da trovare tutte le situazioni ilari, irrealistiche e bizzare che si possono verificare quando non sono applicate *cum grano salis*.

In che misura *D&D* è davvero un gioco di simulazione, ovvero simula con sufficiente verosimiglianza la realtà?
In generale se la cava abbastanza bene, ma notate, per esempio, questo:

Chi, io stanco?

Un personaggio può, purché gli resti almeno un punti ferita, agire in modo perfettamente funzionale, nonostante che in questa situazione possa ucciderlo anche il morso di uno scoiattolo.

Il boia, un lavoraccio

Uccidere un nano con alta costituzione, diciamo di ottavo livello (quindi con un massimo di 88 punti ferita), richiede in media 11 round (più di un minuto) se si usa come arma un'ascia da battaglia.
Se il boia fosse armato di un pugnale, e non fosse particolarmente fortunato, il suo lavoro richiederebbe circa 35 round, pari a quasi 6 minuti.
In *AD&D* andrebbe ancora peggio, in quanto ogni round dura un minuto!

Neppure alla Standa...

Le porte dei dungeon sono notoriamente assai rognose da aprire, spesso si perdono due-tre round in tentativi falliti.
Ma, a quanto pare, hanno un servomeccanismo che le fa «richiudere lentamente; a meno che non venga tenuta aperta o non si usi un zeppa» (dal *Manuale del Dungeon Master*, Set Base).
Costringete il vostro ladro a portarsi dietro una trentina di zeppe almeno...

Dungeons & Digiuns?

Gli ideatori dei primi dungeon non si curavano molto della alimentazione dei propri protetti.
Per esempio, nelle mitiche 'Caverne del Caos', un dungeon presentava circa una trentina di hobgoblin.
Presumendo che ciascuno di essi mangi come un essere umano, c'è bisogno di almeno 2 Kg di viveri al giorno, il che fa circa 18 quintali al mese.
Non vi è invece traccia di cucina nel dungeon, che a questo punto dovrebbero trasformarsi rapidamente in una tana di antropofagi (pardon, hobgoblinofagi).

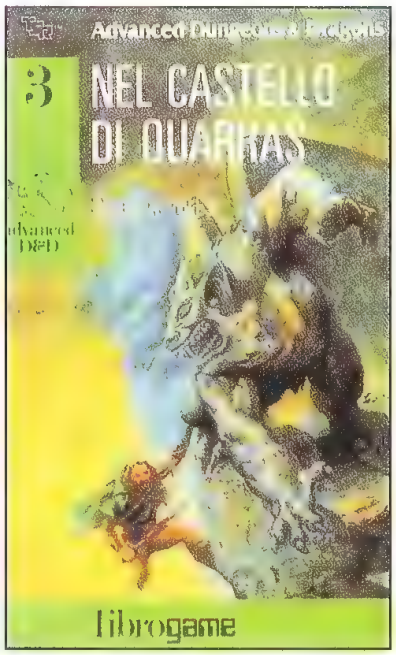
Scuola modello giappone

D&D non prevede un sistema di abilità come altri sistemi di gioco, ma certe capacità dipendono esclusivamente dalla classe o dalla razza.
Allo stesso modo, molte delle abilità che consideriamo 'normali' non sono considerate all'interno del gioco.
Di norma il DM usa regole empiriche, ma anche così spesso abbiamo un intero gruppo che, contemporaneamente, può guidare calessi, cavalca, sa leggere e scrivere in almeno tre lingue, sa seguire le tracce, nuota come un pesce e molto altro ancora. Se consideriamo che il tutto è stato appreso, nel caso degli esseri umani, in appena 18 anni, comprensivi dell'addestramento specifico della classe, bisogna proprio dire che il sistema educativo è veramente unico!

LEGGERE GIOCANDO (O GIOCARE LEGGENDO?) DI SIMONE PERUZZI

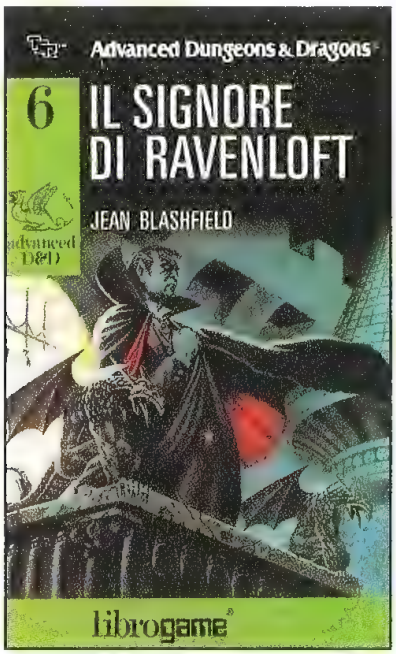
Il lettore di un librogame, a differenza di ogni altro normale libro, impersonando il protagonista è in grado di influenzare lo svolgersi della vicenda.
La storia è divisa in brevi paragrafi numerati e alla fine di ciascun paragrafo sono presenti delle opzioni. Basta scegliere la possibilità che si ritiene migliore e ecco che si diviene gli artefici del proprio destino.

La casa editrice E-Elle, che nel nostro paese è stata la prima a pubblicare i librigame, fra gli altri titoli annovera nel suo catalogo anche la serie ispirata al gioco di ruolo *Advanced Dungeons & Dragons*.
Fino a oggi sono stati editi nove titoli, e per la precisione: *I prigionieri di Pax Tharkas, La torre del fantasma, Nel castello di Quarras, La prova, Ninja!, Il signore di Ravenloft, Lo scettro del potere, La corona del mago*



e *Mago contro Mago*.
Il sistema di gioco è molto semplice: si basa su tre caratteristiche che, in relazione al soggetto, cambiano da libro a libro.
Per esempio, mentre in *Ninja!*, dove si vestono i panni di Kurasai Hidegana, un giovane allievo samurai dell'antico Giappone, queste saranno la Potenza, l'Osservazione e il Kenjutsu (l'arte di combattere con la spada, la katana), ne *Il signore di Ravenloft*, in cui si è Jeren Sureblade, un paladino del quindicesimo livello con alcuni poteri da Chierico, saranno invece la Combattività, l'Abilità e la Saggezza. Ognuna di queste caratteristiche avrà un certo valore numerico iniziale che dovrà essere confrontato, dopo averlo sommato a un tiro di dadi, al numero richiesto di volta in volta nel testo.
Questo confronto indicherà se la nostra prova è riuscita o meno, sia questa colpire un nemico oppure lanciare una magia.
Ogni personaggio possiederà poi un determinato punteggio di Energia Vitale, che rappresenta la sua resistenza alle ferite, e una volta finiti questi punti il vostro eroe, come è scritto in modo eufemistico nelle regole, 'cessa di esistere'.
In alcune di queste avventure esiste anche l'Esperienza che, in pratica, sono dei punti che si possono aggiungere ai tiri di dadi particolarmente importanti per alzarne il risultato.
Fra tutti i volumi, consiglio in particolar modo gli ultimi tre, che formano una mini-serie dal titolo *Il regno della stregoneria* e che, sebbene singolarmente autonomi, sono più divertenti se giocati uno di seguito all'altro.
In questa trilogia, scritta da Morris Simon, tu sei Carr Delling, figlio di Landor, il più potente mago del continente di Tikandia.
Tuo padre è stato ucciso poco dopo la tua nascita in modo misterioso e ora, all'età di sedici anni, anche tua madre è morta.
L'unica cosa che ti resta da fare è iniziare la ricerca dell'eredità magica che ti ha lasciato Landor, una ricerca che si protrarrà per quindici lunghi anni (e tre libri) e che ti permetterà di fare amicizia con tanti nuovi personaggi.
In questo lasso di tempo approfondirai i tuoi studi magici fino a diventare un degno erede di tuo padre e giungerai ad affrontare, in un duello all'ultimo incantesimo, Arno, tuo peggior nemico e mago potente almeno quanto te.

Nel caso che vi venisse voglia di giocare e non aveste a portata di mano due dadi a sei facce, non vi preoccupate: sono stampati in alto sulle pagine di destra di ogni avventura!



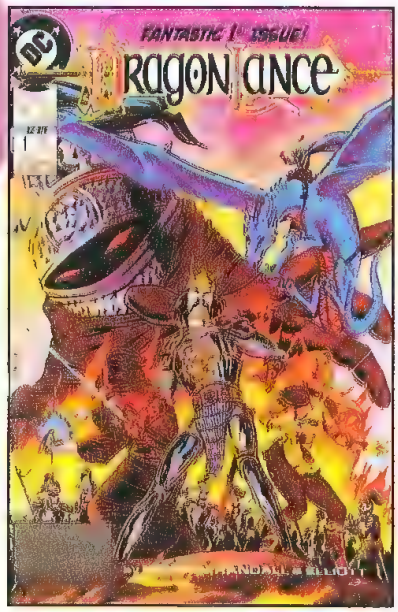
LIBRI
DI SALVATORE PIERUCCI

Le storie di *Dragonlance* e di *Forgotten Realms* rientrano nel genere di letteratura fantasy, un filone della narrativa fantastica sviluppatosi dalle mitologie anglosassoni e che vide come uno dei suoi massimi esponenti lo scrittore americano J.R.R.Tolkien.
Questa serie di trilogie, che ci viene proposta dall'Armenia Editore, ci interessa soprattutto per il suo legame con il gioco di ruolo *Advanced Dungeons & Dragons*. Infatti sia *Dragonlance* che *Forgotten Realms* sono due mondi che servono come ambientazioni per rendere il gioco più realistico e particolareggiato e non solo un'astrazione concettuale, cosa che avviene spesso se non si hanno dei precisi punti di riferimento quali città, nazioni e usanze. Ci sono molti moduli che descrivono accuratamente le divinità, le religioni, gli stati, le politiche e i costumi dei vari popoli che abitano questi universi: creare così un romanzo diventa narrare le peripezie che i personaggi hanno vissuto durante le loro avventure, avvalendosi del dettagliato background preesistente. Lo scrittore assume, quindi, il ruolo di pseudostoriografo, raccontando le gesta degli eroi e riempiendo i momenti vuoti con la propria abilità. D'altro canto, si capisce, ha anche una fondamentale importanza il tipo d'avventura e la bravura dell'arbitro che daranno poi le basi per la stesura del libro. I volumi pubblicati sino a oggi dall'Armenia Editore sono dodici, divisi in quattro trilogie, tre delle quali ambientate nel cosmo di *Dragonlance* e una in quello di *Forgotten Realms*. Le trilogie di *Dragonlance* sono *Le Cronache di Dragonlance*, scritte da Margaret Weis e Tracy Hickman che comprendono i volumi *I draghi del crepuscolo d'autunno*, *I draghi della notte d'inverno* e *I draghi dell'alba di primavera* (mi chiedo sempre dove siano finiti i draghi del mezzogiorno d'estate, n.d.r.), *Le leggende di Dragonlance*, sempre di Weis e Hickman che comprendono *Il destino dei gemelli*, *La guerra dei gemelli* e *La sfida dei gemelli*, e *Gli eroi di Dragonlance* composte da *La leggenda di Huma* di Richard A.Knaak, *La leggenda della Stormblade* di Nancy Varian Berberick e *La leggenda di Weasel* di Michael Williams. Per *Forgotten Realms* abbiamo la trilogia di *Avatara*, scritta da Richard Awlinson e suddivisa nei volumi *La città delle ombre*, *La città di Tantras* e *La città degli abissi*.
Di imminente pubblicazione la trilogia dei *Preludi*, legata ancora a *Dragonlance*. Ne *Le cronache di Dragonlance* si narra della Guerra delle Lance, in cui un gruppo di eroi deve sconfiggere il male nella terra di Krynn, male impersonato dalla dea del Caos Takhisis, la Regina delle Tenebre, che con l'aiuto dei suoi draghi e dei suoi eserciti di Draconici cerca di conquistare il mondo di Krynn e di varcare la porta che la relega nella sua dimensione. Tanis il mezzelfo, i gemelli Caramon e Raistlin (che saranno protagonisti della successiva trilogia), il cavaliere Sturm, Goldmoon, il nano Flint, il kender (un halfling o hobbit) Tasslehoff e altri ancora si opporranno a lei cercando di trovare il segreto delle Dragonlance, le uniche armi in grado di uccidere un drago. Ne *Le leggende di Dragonlance* la storia riprende praticamente da dove si era interrotta nelle *Cronache* ma vede come protagonisti solo i gemelli Caramon e Raistlin e il piccolo kender Tasslehoff. Qui Raistlin, divenuto il mago più potente di Krinn, cercherà di usurpare il posto della Regina delle Tenebre, desiderando egli stesso essere un dio. Stavolta toccherà a Caramon e al kender fermarlo nella sua folle impresa che potrebbe distruggere il mondo. *Gli eroi di Dragonlance* sono tre storie separate che narrano le gesta più epiche di Krynn: la leggenda di Huma, il primo cavaliere che impugnò la Dragonlance per sconfiggere Takhisis, la leggenda della Stormblade, la spada da Re per cui si batterono i nani di Thorbardin (qui compaiono anche Tanis e gli altri protagonisti delle Cronache) e la leggenda di Weasel, un antieroe che suo malgrado si trova a sconfiggere il potere dello Scorpione. Nella trilogia di *Avatara* gli dei (un pantheon assai vasto) sono gettati sulla terra dal dio creatore perché erano state rubate le tavole dei compiti a cui tutti loro dovevano ubbidire. Questi dei, privati quasi completamente dei loro poteri, devono sopravvivere sulla Terra in forma umana e cercare di tornare nei loro rispettivi regni. In mezzo al caos creato dalla loro discesa sulla Terra toccherà a Mezzanotte, Kelemvor, Adon e Cyric trovare le tavole per riportarle al loro posto e far sì che le cose tornino alla normalità. Tutti gli autori che si sono prodigati nel versare questi fiumi di inchiostro sono legati al mondo dei giochi di ruolo da tempo. Questo genere di romanzi, tipico della letteratura americana di largo consumo, è molto commerciale e ciò va a scapito del livello artistico dei libri. La lunghezza delle trilogie (circa mille pagine ciascuna), lo stile non sempre uniforme e alcuni personaggi che risultano troppo schematici, agendo in modo predeterminato dall'inizio alla fine, sono gli indizi più indicativi del livello di queste opere, che si basano un po' sul meccanismo dei serial cinematografici, sfruttando filoni ormai esauriti. Nonostante tutto, sono comunque letture piacevoli per passare qualche ora di divertimento: basta non aspettarsi un altro *Signore degli Anelli*.

FUM(ETT)O DI DRAGO

DI MARCELLO MISSIROLI

Solo recentemente il fumetto si è avvicinato a *D&D*.
Nel 1987 la **DC Comics** (quella di *Superman*, per intenderci) iniziò a pubblicare una versione a fumetti in tre volumi della saga di *Dragonlance*.
L'esperimento deve avere avuto risultati positivi, dato che sono via via apparse nuove serie regolari, fino ad arrivare alle quattro attuali.



Tutte queste serie hanno alcune caratteristiche comuni: sono pubblicate su carta di buona qualità (in America, di norma, i fumetti sono pubblicati sulla carta di minor costo disponibile) usano colori brillanti, un tratto molto preciso e 'statico', con una bassa percentuale di pubblicità e un prezzo di copertina elevato rispetto alla media del mercato.
Tutto questo indica che il pubblico non è molto numeroso (si fa per dire, siamo sempre in America), ma piuttosto affezionato.

La prima serie pubblicata è *Dragonlance*, uscita nell'88.
Le storie riguardano dapprima alcune vicende parallele ai romanzi, per poi dedicarsi a esaminare luoghi e personaggi meno centrali alla saga.
Essenziali i numeri dal 5 all'8 (la miniserie intitolata *L'alba di Raistlin*) con alcuni retroscena interessanti sul fosco mago.
Una caratteristica di rilievo dei primi numeri è la presenza di un'appendice che presenta i personaggi del fumetto tradotti in statistiche di gioco.
A pochi mesi di distanza appare *Advanced Dungeons & Dragons*, che introduce elementi spiccatamente tratti dal sistema.
Infatti i maghi lanciano incantesimi come 'palla di fuoco', 'dardo incantato', i ladri cercano di colpire alle spalle, i nomi e gli aspetti dei mostri sono familiari, ecc.
Nonostante queste note pittoresche, la serie rimane, per ora, la più debole dal punto di vista narrativo.
Segue *Forgotten Realms*, basato con maggiore decisione sul mondo TSR, che ha la fortuna di avere i testi scritti da Jeff Grubb, noto autore di moduli d'avventura: qui i personaggi, anche se un poco stereotipati, sono davvero credibili e le trame non si risolvono nel giro di due o tre numeri ma sono ad ampio respiro, costituendo una vera e propria campagna.

E' senz'altro la più riuscita.
Forse per questo è stata inaspettatamente chiusa, assieme a *Dragonlance*.
Chi li capisce, 'sti americani?
Infine troviamo *Spelljammer*, serie ambientata in un mondo fantasy con alcune commistioni fantascientifiche.
Non preoccupatevi, una volta atterrati, troverete ancora i soliti draghi, goblin, ecc.
Non bisogna dimenticare la miniserie di tre numeri, *Avatar*, versione grafica dell'omonima trilogia, a sua volta tratta da una serie di moduli.
Notevole più per le sue dimensioni e per il suo prezzo ($7, uno sproposito per il mercato americano) che per il suo effettivo valore.
E la Marvel? Sembra restare un po' alla finestra, vive sugli allori delle sue serie di *Conan* e derivati (dei quali abbiamo anche l'edizione italiana); tra le cose un po' diverse, possiamo citare l'ottimo *Fahfrd & the Grey Mouser* (Chaykin/Mignola) tratta dai libri di Fritz Leiber, che qui ricordiamo perché esistono alcuni moduli per *AD&D* ambientati nel mondo di Nehwon in cui i due personaggi operano.
Per quanto riguarda l' Europa, solo il mercato francese sembra intenzionato a produrre materiale del genere con risultati per niente disprezzabili, come potete leggere già da questo primo numero di Kaos.

D&D SU COMPUTER

DI MAURO CHELI

Quando iniziai a interessarmi di computer vivevo cibandomi quasi esclusivamente di grafica mirabolante e suoni da capogiro, debitamente amplificati dall'impianto audio di casa. Tutto questo mi permetteva di stupire amici e parenti e allo stesso tempo di lanciare spietati anatemi di fallimento imminente a tutte quelle software house che a parer mio non sembravano interessate nello sfruttare al cento per cento le possibilità grafiche e audio della mia (a quei tempi) strepitosa macchina a 16 bit.

Il mio bersaglio preferito era in quei giorni una software house di nome SSI (Strategic Simulation Inc.) presa come punto di riferimento in quanto a scarsità grafica e pochezza programmativa.

Se dovessi andare all'inferno per quello che ho detto della SSI probabilmente mi spetterebbe il posto più fondo e più buio.

Quanto mi stessi sbagliando in proposito me ne resi conto solo dopo che una noia incommensurabile mi colpì verso quei giochi che, pur tronfi di grafica e suoni, mi provocavano una sonnolenza incontenibile e la sensazione di essere ormai diventato uno 'sbadilatore' di mostri a trentasei colori.

La SSI (distribuita in Italia dalla Leader) si è invece presa la pesante responsabilità di produrre delle fedeli trasposizioni per computer di famosi giochi da tavolo.

Attualmente il catalogo della SSI comprende, oltre a una serie di giochi ufficiali della serie *Advanced Dungeons & Dragons*, di cui parleremo ampiamente in questo articolo, anche due titoli relativamente nuovi: il primo è un gioco della TSR ispirato alla saga di Buck Roger, il secondo è invece la trasposizione 'elettronica' di un noto gioco della FASA che va sotto il titolo di *Renegade Legion: Interceptor*, quest'ultimo è attualmente disponibile solo per PC, ma ne è prevista a breve la sua uscita anche per altri formati.

Quanto detto non significa necessariamente che tutti i giochi TSR-SSI debbano essere comprati a occhi chiusi, anzi tuttaltro, poiché i giochi di *AD&D* per computer appartengono a due categorie ben distinte: gli Action Game (giochi d'azione) e i Role Playing (giochi di ruolo).

Gli Action Game rappresentano a parer mio 'il lato oscuro della forza' e, se volete proprio cimentarvi, dovrete fare affidamento sul vostro joystick e sulla vostra abilità di instancabili smanettoni.

Questi giochi spesso sono prodotti piuttosto classici, e di *AD&D* portano solo il nome e poche striminzite regole.

Se, come me, preferite sorseggiare una birra studiando la prossima mossa, siete giocatori esperti e avete consumato parecchie gomme e altrettante matite sul foglio del vostro personaggio, allora il gruppo di giochi 'Role Playing' di *AD&D* fanno per voi!

Esistono due serie di *AD&D* per ora: *Forgotten Realms* e *Dragonlance*.

La serie di *Forgotten Realms* inizia con *Pool of Radiance;* nella città di Phlan i vostri personaggi, come nella migliore delle tradizioni, inizieranno

da zero e faranno fatica a picchiare quattro coboldi in croce.

Il divertimento è assicurato.

Pool of Radiance è un gioco piuttosto vecchio e quindi di difficile reperibilità.

Questo è un vero peccato, essendo *Pool of Radiance* il capostipite di tutta la serie Role Playing SSI-TSR.

Pur essendo dotato di una interfaccia utente non eccezionale e di una grafica certamente poco impressionante, ha tenuto inchiodato al video il nostro 'gruppo di lavoro' fino ad avventura finita.

Qualche consiglio: i soldi non servono quasi a nulla, se vi dovessero impacciare troppo lasciateli là dove sono.

La soluzione dei teletrasporti nella piramide del Sorcerer risiede in quanti sassi mettete nel teletrasporto prima di entrare; attenzione! Il luogo di arrivo può cambiare; Zhentil Keep è un postaccio, Porfirio Cadorna è uno sporco traditore, il Boss è peggio di quanto voi possiate pensare.

Non voglio dire altro per non togliere il gusto a qualche giocatore onesto.

A proposito di giocatori onesti... Il gioco permette di modificare i personaggi a piacere prima di entrare in avventura, la vergogna colga colui che gioca le cui caratteristiche sono tutte a 18!

Se sarete corretti vi divertirete di più (quando il gioco si fa duro...).

Se riuscirete a rimanere vivi e vegeti dalla sfida di *Pool of Radiance*, allora forse vorrete continuare la storia in *Curse of Azure Bonds*.

I vostri personaggi di *Pool of Radiance* possono essere trasferiti nella nuova avventura.

Scoprirete che il vostro party si è ficcato in un bel pasticci;, cinque simboli luminescenti sono impressi sotto la vostra pelle nel braccio della spada; come ve li siete procurati è tutto un 'programma'.

Questi simboli sembrano muoversi e almeno uno di essi potrebbe procurare brividi freddi a chi ha giocato a *Pool of Radiance*.

Il gioco è dotato di una interfaccia utente migliorata, che rende i combattimenti più veloci, la grafica inspiegabilmente decade leggermente di qualità, ma questo in effetti non

crea dei problemi ai fini della giocabilità.
In tutta sincerità devo ammettere che a metà dell'avventura qualcosa di orribile ha colpito i nostri personaggi. Probabilmente il dischetto che usavo come 'data disk' dei personaggi aveva visto troppe stagioni passare sui suoi stanchi settori, sta di fatto che da prima la maledizione dei soldi negativi e successivamente la forza a cento che vale come uno (non avreste colpito una mucca a venti centimetri) ci ha fatto abbandonare l'impresa.
Alcuni del nostro gruppo hanno rimpianto i vecchi sani fogli dei personaggi, altri stanno ancora adesso sbattendo la testa contro al muro, io me ne sono fatto una ragione e prima che mi scada di nuovo la patente (anno 2001) mi ributterò a testa bassa su *Curse of the Azure Bonds*.
Consigli particolari non ne ho, il gioco di per se è piuttosto guidato e se si dovesse proprio fare una critica è che rispetto a *Pool of Radiance* il giocatore ha minori libertà interpretative e di esplorazione.
Sempre per i puristi di *AD&D* è la serie di *Dragonlance*, che inizia con *Champion of Krynn*.
Questa avventura si colloca nel tempo dopo la sconfitta delle Dragon Army e di fatto successivamente all'ultimo libro della prima trilogia di *Dragonlance*.
Considerato il successo avuto da questi libri, sopratutto sul pubblico femminile, bisogna dire che il gioco in effetti si presenta a prima vista con un'atmosfera decisamente più romantica rispetto alla serie *Forgotten Realms*, dove peraltro non ci si poteva fidare nemmeno della propria ombra.
Per chi invece conosce bene lo scenario di *Dragonlance*, è noto che si tratta della più disperata delle sfide. Tutti sanno quanto siano forti i Draconiani e quanto siano terribili i loro poteri, compreso quello di trasformarsi e cambiare sembianze.
Dal punto di vista della programmazione il gioco raccoglie il meglio degli altri due sopracitati; le esperienze fatte con i precedenti programmi evidentemente sono servite e la SSI ha saputo correggere precedenti errori o imperfezioni.
Il terzo della serie *Forgotten Realms* (già disponibile per alcuni formati) è *Secret of the Silver Blades*.
I tempi di uscita del software della SSI dedicato a *AD&D* cambiano da computer a computer... Il C64 e il PC sembrano essere più avanti con il calendario delle uscite.
Chi possiede queste macchine può già cimentarsi con il terzo della serie *Dragonlance*.

Atari e Amiga (purtroppo per me) dovranno aspettare ancora qualche tempo, prima di poter caricare qualche nuova avventura di *AD&D*.
D'altronde le leggi di mercato sono spietate e in questo periodo i possessori di PC sembrano piuttosto avvantaggiati, almeno sul piano della simulazione 'seria'.
Tornando ai giochi della SSI, bisogna fare un discorso a parte per *Dragon Strike* e *Eye of the Beholder*.
Dragon Strike è un incredibile simulatore di volo di drago ambientato nel mondo di *Dragonlance*.
Per chi, come me, oltre a essere un giocatore di giochi di ruolo è anche un appassionato di simulatori di volo, *Dragon Strike* è un 'must', se non altro per l'originalità.
Eye of the Beholder è la più grossa novità del momento e rappresenta un punto di arrivo decisivo, se non un'inversione di tendenza, per quanto riguarda la filosofia della SSI.
La grafica di *EoB* è strepitosa e impressionante (32 colori invece dei soliti 16). Il nostro gruppo di lavoro ha fatto l'impossibile per terminare il gioco in tempo per la stesura di questo articolo e il risultato è nelle mappe che... non pubblicheremo questa volta ma prossimamente a causa di mancanza di spazio.
La meccanica di gioco di *EoB* è identica a quella dell'ormai mitico *Dungeon Master* della FTL.
Per capirci la vostra visuale è esattamente quella dei vostri personaggi e l'impressione di tridimensionalità garantisce una immedesimazione nell'azione che solamente i giochi di questo genere possono avere.
La vera innovazione di *EoB* sta nella struttura della storia, che si rivela man mano che avanza nel gioco, dando al tutto una grande impressione di realismo.
Anche se i giocatori puristi di *AD&D* potrebbero apprezzarlo meno di *Pool of Radiance*, di fatto *EoB* è un gioco eccezionalmente bello e capace di procurare emozioni particolarmente forti grazie al realismo grafico e sonoro (soprattutto sull'Amiga).
Provate ad attivare una delle porte dimensionali: avrete l'impressione che qualcosa che sfugge alla vostra comprensione stia per accadere.
Come in *Dungeon Master* il grosso del lavoro di esplorazione dovete farlo voi, scrutando le pareti che spesso nascondono pulsanti nascosti o fessure che indicano una possibile apertura.
Due critiche si possono sollevare a *EoB*: i movimenti non sono proprio fluidissimi in combattimento e a volte è proprio impossibile schivare i colpi, inoltre lo scontro finale poteva essere sicuramente più sofferto.
Il fatto che il Beholder sia collocato in una stanza qualsiasi della sua fortezza è forse realistico, ma qualcosa di amaro resta in bocca quando, dopo averlo ucciso e aver assistito alla meravigliosa scena finale del gioco, si ripensa a come più che averlo scovato siamo semplicemente incappati nella sua presenza.
I nemici di *EoB*, quelli veramente grossi, sono spesso tracotanti e, a patto che conosciate il trucco della 'matrice', lo resteranno per poco.
Questo trucco non è una novità, ma può darsi che qualcuno non lo conosca.
In giochi tipo *Dungeon Master* i mostri non possono attaccare obliquamente.
La base di attacco/movimento è tutta ad angoli retti.
Se state per affrontare un mostro spostatevi, se vi è concesso, in una stanza

di almeno due per due (caselle virtuali), poi eseguite una sorta di danza in questa maniera: aspettate che il mostro entri nella casella di fronte alla vostra, attaccate e spostatevi di fianco; a questo punto tenetevi pronti poiché il mostro attaccherà infilandosi in una delle sue direttive possibili.
Colpitelo, senza pietà appena arriva in una delle caselle adiacenti alla vostra, fintanto che è girato di lato, dopodiché spostatevi nuovamente di una casella.
Ripetete l'operazione fino a cottura completa del mostro.
Ho visto un arrogante Beholder impazzire di rabbia nel vano tentativo di focalizzare qualche magia su di noi, con risultati veramente meschini per un siffatto et orrido mostro.

TITOLI SSI BASATI SU *AD&D*

Champions of Krynn
(C64, Amiga, Atari)

Citadel of the Black Sun
(Amiga, Atari)

Curse of the Azure Bonds
(C64, Amiga, Atari, Macintosh)

Death Knights of Krynn
(C64, Amiga)

Dragons of Flame
(C64, Amiga, Atari, Amstrad, Spectrum)

Dragon Strike
(C64, Amiga)

Eye of the Beholder
(Amiga)

Heroes of the Lance
(C64, Amiga, Atari, Amstrad, Spectrum)

Hillsfar
(C64, Amiga, Atari)

Pool of Radiance
(C64, Amiga, Atari, Macintosh)

Secret of the Silver Blades
(C64, Amiga)

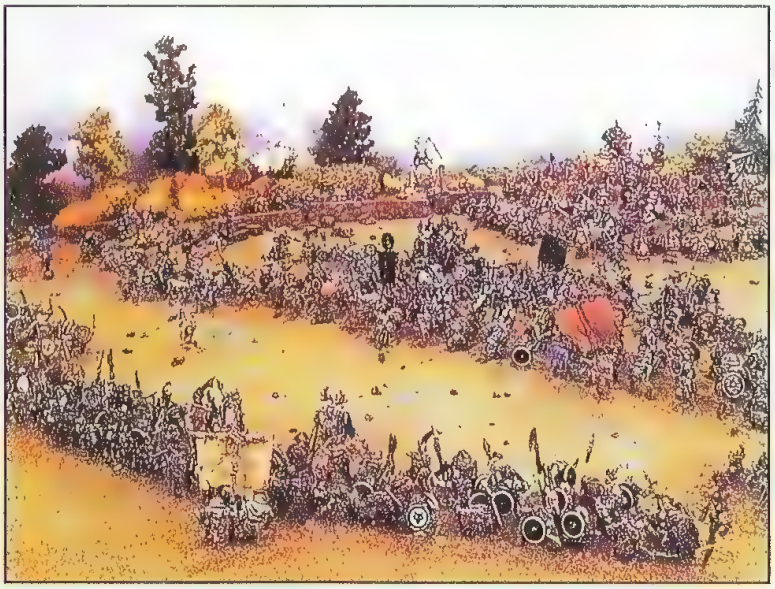
Shadow Sorcerer
(Amiga, Atari)

War of the Lance
(C64, Amiga)

ESERCITI IN MINIATURA

DI MARCELLO MISSIROLI

Per i patiti dell'estetica, è possibile simulare grandi battaglie con miniature basandosi su *D&D*.
Il sistema di gioco si chiama *Battlesystem*, pubblicato naturalmente dalla TSR e ne esiste a tutt'oggi solo l'edizione inglese.
Con questo volumetto sarete in grado di ricostruire battaglie di massa, tipo eserciti di goblin contro i cavalieri di Solamnia, e perfino di mettere il vostro personaggio a capo dell'unità di combattimento per guidarla.
Sono previste regole per il morale, per la costruzione degli eserciti, per le manovre delle unità (alle quali non potete sempre far fare quello che volete) e l'uso della magia nelle battaglie campali (piuttosto limitato).
Il tutto risulta abbastanza semplice e comprensibile anche per i non esperti del cosiddetto 'tridimensionale'.
Può sembrare strano, dato che *D&D* stesso deriva da regole per il combattimento di miniature, ma questo sistema non ha riscosso tantissimo successo, quantomeno in Europa.
In effetti la TSR non ha riposto sforzi eccessivi per promuoverlo, per cui il sistema più giocato per le grandi battaglie, in effetti, rimane ancora *Warhammer Fantasy Battle* della Games Workshop.



DUNGEONS & DRAGONS®, **D&D®**, **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**, **AD&D®**, **DRAGONLANCE®**, **FORGOTTEN REALMS™** e **SPELLJAMMER™**, sono marchi della TSR Inc., tutte le immagini dei giochi riportate in questo articolo sono di proprietà della TSR Inc.
I fumetti di **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**, **DRAGONLANCE®** e **FORGOTTEN REALMS™** sono pubblicati dalla DC Comics Inc. con licenza in esclusiva della TSR Inc. I personaggi, i nomi dei personaggi e le loro caratteristiche sono marchi in possesso della TSR Inc.
I videogames basati su **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**, **DRAGONLANCE®** e **FORGOTTEN REALMS™** sono prodotti dalla SSI, una divisione della US Gold, su licenza della TSR Inc.
Le rimanenti immagini sono Copyright © dei relativi detentori.

nord
1 Km
Skegby Moor

SEGRETI DI NOTTINGHAM

DI MARCELLO MISSIROLI

Illustrazioni di Onofrio Catacchio

Un incontro amoroso con qualche pericolo

Segreti di Nottingham è un'avventura per *D&D/AD&D/GiRSA* (*Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli*) per 4-8 personaggi di livello 5-8 ambientato nell'Inghilterra del periodo di Robin Hood.
Si consiglia vivamente di utilizzare i personaggi dell'allegra compagnia di Sherwood qui presenti, nel caso si volesse comunque utilizzare i propri PG riferirsi alle note di ambientazione.
L'azione si svolge in Inghilterra, nei dintorni di Sherwood. Non sono previste mappe, in quanto l'avventura è strutturata a incontri e, in casi di emergenza, è sempre possibile fare riferimento a un atlante.
Si presume in ogni caso che i PG siano familiari con la compagnia e conoscano il circondario, o quantomeno siano accompagnati da un nativo.
Il gruppo dovrebbe essere formato per la maggior parte da personaggi che non usano magia e avere ben pochi oggetti magici (meglio se nessuno).

INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

Sono tempi grami per l'allegra compagnia di Sherwood. Molti compari sono stati catturati e sbattuti nelle buie prigioni dello Sceriffo; il morale è basso, in particolare per Robin, che da molto tempo è separato dalla sua dolce Marian. Eppure qualcosa si muove: Shorty, figlio di una cortigiana di corte da sempre amica di Lady Marian, ha consegnato oggi una missiva piena di notizie che lasciano immaginare sviluppi insperati.
In essa si prospetta la possibilità che lo Sceriffo voglia condurre un attacco definitivo contro la brigata, ma si trova anche un piano per controbatterlo: catturare l'emissario del Duca di York e tenerlo come ostaggio.
Il piano è un poco disperato, ma la compagnia ha tutto da guadagnare e praticamente nulla da perdere; inoltre il buon Robin potrebbe finalmente rivedere la sua Marian. Nonostante qualche dubbio che la lettera sia stata scritta sotto coercizione, il piano è approvato.
La compagnia partirà prima possibile e si dirigerà a ovest, verso un luogo particolarmente caro ai due amanti: a Skegby Moor infatti i due si incontrarono per la prima volta. Marian farà in modo di ritardare il passaggio della carrozza fino all'attacco della compagnia.
Questa strada passa, però, di fianco alla zona più densa e inesplorata della foresta di Sherwood, dove regnano ancora voci di spiriti malvagi e folletti, per cui solo i cinque più coraggiosi della compagnia parteciperanno.

LA LETTERA DI MARIAN

Oh Robin,
sebbene da tanto tempo il nostro abbraccio sia negato, il mio amore per te non cessa mai. Anzi, questa missiva è per me un mezzo per comunicarti notizie importanti tanto per noi quanto per la causa.
Lo sceriffo ha deciso recentemente di chiedere ***aiuto*** *al Duca di York per ricevere in prestito un vero esercito e compiere un attacco vero e proprio contro la compagnia da Nord e da Sud.* ***Non*** *avresti* ***scampo****!*
Il portavoce del Duca di York, un disgustoso grassone a nome Jack Lemont, esige che io lo accompagni a York, e magari che io sottostia ai suoi lascivi desideri. Inutile dire che lo Sceriffo ha acconsentito. La carrozza, con soli due armigeri di scorta, partirà domattina presto, ma io farò in modo di ritardare in tutti i modi la partenza per raggiungere la quercia di Skegby Moor, quella del nostro primo incontro, attorno alle dieci del mattino - so che farai in tempo.
Se tutto andrà bene, avremo un prigioniero di lusso, eventualmente utile per convertire il Duca di York alla causa di Re Riccardo, e potremmo passare qualche giorno insieme, lontani da questo orribile castello.
A presto e tua ***per sempre***

Lady Marian.

NOTE PER IL MASTER

Lo Sceriffo di Nottingham ha in effetti chiesto aiuto a qualcuno, ma non si tratta del Duca di York, bensì della strega di Ipswich.
La vecchia megera, convinta dalle lusinghe e dalle minacce, ha posto su Lady Marian una maledizione che le permette di controllarne il corpo e di lanciare incantesimi attraverso di essa.
La carrozza sarà formata sì da due armigeri e dal portavoce, ma quest'ultimo sarà un essere mostruoso animato dalla strega.
Il piano è perfetto: si spera che la compagnia sia sufficientemente sconvolta dall'attacco magico da essere distrutta; nel caso peggiore Robin ucciderà l'amante con le sue stesse mani e si autodistruggerà per il rimorso.
Fortunatamente per i nostri eroi la volontà di Marian è salda e riesce in certe occasioni a resistere al controllo della strega.
Grazie a ciò ha scritto la lettera con uno stile un po' inconsueto, riuscendo a indicare alcune parole con una grafia diversa.
I personaggi che analizzino un po' a fondo la lettera potranno ricavare qualche informazione aggiuntiva, come per esempio:
- Non è da Marian, di solito, formulare piani così precisi (*D&D/AD&D*: **controllo intelligenza** a +4; *GiRSA*: **facile deduzione**)

- Nelle sue lettere si firma di solito con 'Tua Marian': (*D&D*: **controllo intelligenza** a +2, solo Robin; *GiRSA*: **manovra statica generale** (**facile** per Robin, **molto difficile** per gli altri) basata su IT.
- La formulazione della lettera è piena di dettagli militari che solitamente le sfuggono (*D&D*: **int check** a +2; *GiRSA*: **facile deduzione**)
- Qualsiasi altra elucubrazione che il Master ritenga fondata.

In ogni caso il tempo stringe: il gruppo non può che equipaggiarsi in fretta e furia, nel senso delle provviste e dei cavalli (un po' di equipaggiamento standard, ma assai poco - è un periodo di magra), riposare un attimo e partire. Chiaramente il viaggio attraverso la foresta sarà piuttosto lento; occorreranno infatti due o tre ore per raggiungere il luogo dell'appuntamento, se si parte all'alba.

CACCIA AL CINGHIALE

Questo incontro si verifica automaticamente dopo circa un'ora dalla partenza.
La mattina è stata scelta da Sir Brian, un nobile di Nottingham noto per la sua bonomia e per la signoria illuminata, per una battuta di caccia al cinghiale.
I PG udranno dapprima il rumore di movimento rapido provenire dalla destra, quindi due cinghiali sbucheranno fuori all'improvviso e attaccheranno qualunque cosa incontrino sul proprio percorso (quindi, al 90%, i cavalli dei personaggi).
Uno dei cinghiali porta delle frecce piantate sulla schiena. I cinghiali non pensano assolutamente a combattere, anzi, se viene loro lasciata libera la strada scapperanno nella foresta.
Di lì a due round appariranno i due battipista di Sir Brian, portando le sue insegne, e saranno assai sorpresi nel trovare i PG in questa zona della foresta a quest'ora.
La loro prima reazione sarà piuttosto aggressiva (ma solo a livello verbale) con frasi del tipo: «Cosa fate, brutti vagabondi, nel territorio dei nobili? Andatevene o finirete in galera».
Estrarre le armi da parte dei PG avrà un effetto certamente irritante sugli zelanti cacciatori, che hanno moglie e svariati figli.
Pochi round dopo (1d6) appariranno Sir Brian e Luke accompagnati da due armigeri.
Pur essendo tutti abbastanza robusti, nessuno si sente un kamikaze e sarà più disposto a una disonorevole ritirata che a una onorevole morte.
Per i giocatori assetati di sangue è una buona occasione per cambiare l'allineamento, nel caso uccidessero un ragazzo di 14 anni e il signore più benevolo della contea.
D&D/AD&D: tirare per la sorpresa. Se i PG sono sorpresi, si presume che siano nella traiettoria dei cinghiali.
Per *D&D*, Will Scarlet e Frate Tuck hanno 5% per punto d'Intelligenza di riconoscere le insegne di Sir Brian.
GiRSA: La sorpresa è stabilita da un tiro d'orientamento normale.
Notare le frecce è un tiro di **percezione** facile.
Riconoscere le insegne è una **manovra statica** facile basata sull'intelligenza per Will Scarlet e Frate Tuck, difficile per gli altri.

LA RADURA

Procedendo nella foresta, si giunge in un luogo decisamente spaventevole, pieno di alberi contorti e scuri.
Improvvisamente si apre una radura con caratteristiche ancora più sconcertanti: l'erba è bassissima e ha un colorito nerastro; di fianco ad alcune querce e abeti si trovano strani tumuli in pietra, quattro in tutto, alti circa un metro e mezzo, dall'aspetto per nulla rassicurante.
Questo dovrebbe scoraggiare i PG dall'entrare, ma la cupidigia potrebbe giocar loro qualche brutto scherzo: infatti uno di essi (a vostra scelta) noterà un luccichio metallico provenire da uno dei tumuli.
L'area risulterà magicamente attiva ed eventualmente malvagia.
Dovesse uno dei PG entrare nella radura o, peggio, cercare di ispezionare il tumulo, attiverà la maledizione

celtica che ancora grava sulla foresta: dal terreno sorgeranno esseri composti da legno e aghi di pino che attaccheranno immediatamente.
Questi inseguiranno per un po' il gruppo anche lontano dalla radura , ma in questo caso il loro potere risulterà fortemente indebolito.
Il fatto di distruggere gli Uomini Pino non porterà alcun vantaggio ai giocatori: infatti la forza della maledizione è tale che appena uno di essi viene ucciso, dopo 1d6 round un nuovo essere sorgerà dalla terra. Per distruggerli definitivamente, vedere l'incontro con l'Uomo Verde.
All'interno del tumulo si trovano gioielli e monili d'oro per un valore di parecchie sterline - diciamo 1000 gp (*D&D/AD&D*) o 100 gp (*GiRSA*) e una spada corta, pure d'oro, intarsiata con simboli celtici.
La spada è magica, +2 (+15) ma ha la tendenza a portare con sè la maledizione. Effetti lasciati a discrezione del Master, ma non pesantissimi.
In ogni caso, prima di abbandonare la radura, Robin avrà una fugace visione di un uomo con la pelle verdastra, che li osserva da lontano.
Date l'impressione che possa essere stato anche uno scherzo dell'immaginazione o della stanchezza.

LA CARROZZA

Siamo al punto centrale dell'avventura.
Da lontano i personaggi vedranno avvicinarsi lungo la strada, esterna al bosco, una carrozza con il blasone di York, preceduta da due cavalieri e guidata da altre due persone.
Il terreno è abbastanza spoglio, ma è possibile nascondersi vicino a una quercia ricevendo un po' di riparo da alcuni arbusti.
Il progetto d'attacco dei PG sarà però terribilmente frustrato dagli eventi.
Infatti le guardie sono estremamente esperte e sanno cosa aspettarsi, mentre il 'Duca di York' è un orribile mostro, e Lady Marian è sotto l'influenza diretta della strega.
Gli uomini hanno l'ordine di fingersi morti alla prima occasione, già forse al primo colpo ricevuto, e quindi riprendersi e attaccare a tradimento contando sull'effetto sorpresa creato da Marian e dal Duca.
I due cavalieri usano come arma una lancia, ma per farlo devono essere a cavallo; in caso contrario usano uno spada corta o l'arco.
I falsi cocchieri non hanno armi visibili, ma possono attaccare con un pugnale nascosto e, con un round di tempo, possono estrarre la spada posata sul cocchio.
Le quattro guardie sono coraggiose ma non suicide, per cui, quando due di esse saranno state uccise (oppure quando il Duca e Marian saranno stati neutralizzati), si daranno alla fuga.
Una volta fermata la carrozza, Marian uscirà allegramente, avvolta in vestiti rossi e con un cappello verde brillante, si dirigerà verso Robin e, dicendogli «Oh, caro, come sono *felice* di vederti», gli graffierà la guancia.
Ora apparirà chiaro che qualcosa non quadra, anche perché gli occhi di Marian sono di colore rosso brace e una strana espressione crudele le si è dipinta sul volto.
In quest'istante il 'Duca di York' uscirà dalla carrozza emettendo un suono orribile e si lancerà all'attacco.
Il 'Duca di York' è un mostro costruito personalmente dalla strega di Ipswich. E' una specie di zombi, ma assai

scattante e letale e può essere colpito con efficacia solo da armi magiche o da incantesimi.
Appare come un uomo dal colore giallo paglierino e si toglierà le vesti da Duca non appena possibile.
Non può sopportare la presenza di un crocifisso.
L'unica cosa che teme veramente è il fuoco; questa sua debolezza potrebbe essere rivelata dalla sua eventuale reazione al raggio di fuoco creato da Marian.
Per quanto riguarda quest'ultima, porre l'accento che si tratta effettivamente di lei e non di una copia (o clone).
Dovrà perciò essere ben chiaro che un attacco su di essa può rischiare di ucciderla veramente.
Ricordarsi che comunque al terzo round di combattimento Marian si libererà dal controllo mentale e dirà a Robin tutto quello che sa.
Chiaramente al round successivo la strega riprenderà il controllo.
La lotta verterà soprattutto sul metodo per eliminare il Duca e catturare Marian senza ferirla. Se i PG scappassero, nessuno li inseguirebbe nel folto della foresta poiché anche il 'Duca' sente la presenza di potenze con le quali non è in grado di competere.
Come Marian viene controllata:
Ogni round di combattimento , dopo il terzo, tirare un d10. Se il numero ottenuto è inferiore al numero di round durante i quali Marian è stata controllata, allora Marian rompe il controllo. Il round successivo, automaticamente la strega riprende il controllo.

LA MALEDIZIONE

A questo punto resta ai PG, che si spera abbiano catturato Marian, di scoprire come liberarla dalla possessione.
Per fortuna, non appena rimetteranno piede nella foresta, vedranno di nuovo l'Uomo Verde, che li apostroferà in questo modo:
«Amici, so che siete prigionieri di una maledizione terribile. Io so come rimuoverla, ma mi occorre il vostro aiuto. Il mio potere risiede nella foresta, ma esiste una zona, che voi avete visto, nella quale io non posso entra-

re. Solo gente pura di cuore può eliminare questa minaccia una volta per tutte, e voi avete dimostrato di essere degni. Vi prego, tornate nella radura degli Uomini Pino e scavate al centro. Ivi troverete una tavoletta celtica dal colore del carbone. Versatele sopra un po' d'acqua benedetta e la maledizione finirà. A quel punto io potrò liberare la vostra amica dalla maledizione».
Tutto quanto dice l'Uomo Verde è vero.
Si tratta di una persona (persona???) talmente in sintonia con l'ambiente da esserne l'incarnazione spirituale.
Non lascerà mai volontariamente la foresta e, se costretto a farlo, morirà in poco tempo.
Se Frate Tuck non è in possesso di acqua benedetta, trovando una fonte di acqua pura (reperibile facilmente) può santificarne a sufficienza in quattro ore di preghiera.
La radura è esattamente come gli eroi l' hanno lasciata.
La tavoletta richiede un po' di tempo per essere scovata, diciamo 2-20 round (potete modificare in base all'intelligenza o destrezza) durante i quali gli Uomini Pino si preoccuperanno di rendere loro la vita difficile.
Notare che l'Uomo Verde non ha alcun potere all'interno della radura, anche se può dirigerli a voce e aiutarli al di fuori di essa.
Quando l'acqua benedetta sarà versata sulla tavoletta, questa si creperà e si frantumerà, e i tumuli e gli Uomini Pino ne seguiranno la sorte.
L'Uomo Verde, pazzo di gioia, entrerà nella radura e dopo aver disegnato un pentacolo per terra e avervi posto al centro Marian, con un esorcismo la libererà dalla possessione.
Se i PG capiteranno qui in futuro, la zona sarà divenuta verde e rigogliosa (quasi) come il resto della foresta, ma l'Uomo Verde non apparirà mai più.

PROBLEMI & IMPREVISTI

- Se i PG vogliono partire di notte scatenatevi con gli incontri casuali! Lupi, predatori vari... inoltre gli Uomini Pino saranno molto più potenti (il doppio in tutto).
Tutti gli esperti della foresta concorderanno che si tratta di una follia.
D'altronde, chi è causa del suo mal pianga se stesso.

- Se i PG perdono troppo tempo o troppe energie al primo incontro con gli Uomini Pino, fate intervenire l'Uomo Verde che, vocalmente, dirà: «Scappate, scappate sinché siete in tempo».

- Se i PG cercano di incontrare Marian prima del punto stabilito, fate notare che nei dintorni della città il servizio di pattuglia dello sceriffo è molto intenso.
Se invece agiscono con accortezza, ovvero seguendo la carrozza e avvicinandosi solo quando il grosso delle guardie non sarà più in vista, potete ricompensarli con un round di sorpresa. Ma forse no, i personaggi avrebbero dovuto dormire veramente poco... A voi la scelta.

- Se i PG hanno attaccato l'Uomo Verde, dovranno trovare un altro modo per liberare Marian.
Inoltre, lo sceriffo sarà in grado di localizzarli in ogni momento grazie alla magia della strega.
Per aiuti mistici l'unica cosa è rivolgersi all'Arcivescovo di Canterbury oppure cercare qualche eremita saggio.

- Se i PG sono vilmente fuggiti senza liberare Marian, allora tutti i problemi di cui sopra sono senz'altro più gravi! Robin in crisi depressiva potrebbe essere uno di questi.

CONTINUARE QUESTA AVVENTURA

Se avete gradito l'ambientazione, potreste imbastire una spedizione per eliminare totalmente la minaccia della strega di Ipswich.
Le informazioni non sono molte e occorre viaggiare lontano, ma permetterebbe di eliminare totalmente una nemica della causa.
Alternativamente, il falso piano dello sceriffo potrebbe divenire realtà, e una spedizione militar-diplomatica a York risulterebbe pertanto provvidenziale.

NOTE DI AMBIENTAZIONE

Per scrivere questo modulo ho pescato a piene mani da *Robin Hood, The Role Playing Campaign*, pubblicato dalla I.C.E. che descrive con chiarezza l'ambientazione dell'Inghilterra del periodo.
Per quanti non avessero a disposizione il libro, ricordiamo che non si tratta di fantasy classica, e quindi la magia è scarsa e temuta, mentre gli oggetti magici sono rarissimi, se non inesistenti.
Per questo motivo, se i vostri personaggi provengono da mondi fantasy classici, dovete utilizzare le seguenti misure restrittive:
- Nessun oggetto magico dovrà funzionare, con l'eccezione di quelli di eccezionale potenza; sicuramente nessuna arma magica.

- Limitare la potenza degli incantesimi: per *AD&D/D&D* l'incantesimo di livello massimo sarà di 2° livello per quanto riguarda i maghi, mentre per *GiRSA* togliere un punto di incantesimo a livello e applicare un -25 a tutti i lanci di incantesimi;

- Solo i chierici/animisti nativi del luogo hanno a disposizione incantesimi; agli altri rimarrà il solo potere per scacciare i non morti.
Il ferro, le armi e simili cose hanno prezzi esorbitanti (diciamo x10) e le armi in particolare sono illegali: si rischia la morte a portarle apertamente.
Tenere inoltre presente che il concetto di 'Lingua Comune' non esiste affatto: anzi la lingua era un discriminante fondamentale per distinguere tra un dominatore e un dominato; se a questo aggiungete la diffidenza naturale verso gli stranieri, ai vostri personaggi usciti dal cancello dimensionale non si prospetta certo un benvenuto!
In ogni caso, Robin dovrà fare parte della spedizione.

PERSONAGGI PER L'AVVENTURA
GiRSA/ROLEMASTER

NOTE
Robin (Robin of Locksley)
abilità soprannaturale con l'arco.
attore/travestimento: 59, **creare arco e frecce**: 55; **falegname**: 55, **conosce bene la Foresta di Sherwood e Nottingham**. lingue: **Inglese**(4).

Little John (John Little of Hattersage)
combattimento disarmato: 45, **foraggiamento** 55, **pastore** 55, **pettegolezzi** 40, **conosce bene Sherwood.** lingue: **Inglese** (3).

Will Scarlet (Scathlok)
Reazioni istantanee
conosce bene il mondo malavitoso, le tattiche di duello, gli usi militari, la contea di Nottingham e città dell'Inghilterra del Nord, conosce l'Inglese (4) che sa **leggere e scrivere** (2) e il **Francese** (2).

Alan à Dale
travestimento 64, **orazioni pubbliche** 55, **prestidigitazione** 55, **conoscenze mondo malavitoso** 50, **pettegolezzi** 45, **musica** 45, **gioco d'azzardo** 20; **conosce racconti e leggende d'Inghilterra e Nottingham**, **conosce l'Inglese** (4) che sa **leggere e scrivere** (2) e il **Francese** (4).

Frate Tuck
deduzione 91, **pronto soccorso** 77, **cuoco** 66, **pesca** 60. **Conosce la storia e gli usi della chiesa, le credenze pagane, miti e leggende d'Inghilterra, persone note e famose d'Inghilterra, e Sherwood.** Parla **Inglese** (5), **Francese** (3), **Latino** (2), **Ebraico** (1); può **leggerli e scriverli** tutti a pari grado.

INCONTRI
Caccia Al Cinghiale
Cinghiali (2): Liv 3, PF 110 (Ora 80), perdono un PF/round, Vel VE (30,-15, 20) TA CG, BD 40, +45Co, Dim G, Crit N.
Luke (scudiero di 14 anni) : Scout Liv 1, PF 20, Arm No, BD 10, BO +10**spada corta**, +25 **pietra**, MM 15, **scalare** 35, parla **Inglese** (3), **Francese** (1)
Sir Brian: Guerriero Liv 5, PF 70, TA CM+S&G, BD 10, BO +70 **lancia**, +50 **spada**, MM -5, **cavalcare** 40, **comando militare** 30
Cacciatori (2): Nottinghamesi Standard: PF 15, TA CG, BD 0, BO +5 **lancia**, MM +5, **nascondersi** +20.

LA RADURA
Gli Uomini Pino (4): Liv 8, PF 75, Vel ME (15,-5,10), TA CR, BD 25, +75Ar oppure +90Pu (tutta l'area di 120° di fronte a loro, entro 3 metri, salvarsi da soffio di drago dimezza il danno, usabile tre volte al giorno a testa), Dim N, Crit N. Non subiscono critiche di tipo TA e PU. Un Animista, presentando il simbolo sacro di fronte a sé, può farli temporaneamente allontanare per 1-10 round se questi non resistono.
L'Uomo Verde: Non vengono fornite caratteristiche. Se attaccato si volatilizza e non attacca mai i PG. E' in grado di compiere tutto e solo quello indicato nel testo.

LA CARROZZA
Guardie(2+2): Guerrieri Liv 5, PF 80, TA CR, BD 15, BO +80 **lancia** o +60 **spada** (quelli a cavallo); +85 **pugnale** o +60 **spada** (i cocchieri), +40 **arco corto**, MM 5, **cavalcare** 45, parlano **Francese** (3), **Inglese** (1)
'Duca': Liv 14, PF 150, Vel ME (15,-5,10), TA CM, BD 20 +95Ar, Dim N, Crit Grandi (Normali se si usa un'arma magica o il fuoco) Se confrontato da un crocefisso deve resistere per avvicinarsi o attaccare (contro 10° livello)
Marion: Scout Liv 8 [4], PF 80 [40], TA No, BD 20 [10], BO +55 Ar [+40 **pugnale**] oppure +50 **pirodardo** , MM 20, parla **Inglese** (5), **Francese** (5), **Latino** (3)
Le statistiche fra parentesi quadra sono quelle di Marian quando è fuori dall'influenza della strega. Notare che il danno tra le due forme si trasporta in proporzione di 2 a 1, ovvero, se Marian/strega ha subito 8 danni e esce dall'influenza della strega, avrà subito nella sua forma umana 4 pf soltanto. Se ne subisce ancora 7 in questo momento, il round successivo, tornata sotto il controllo della strega, le rimarranno 58 pf.

PERSONAGGI PER L'AVVENTURA
***D&D/AD&D* 2nd EDITION**

Le caratteristiche per l'*Advanced,* quando diverse da *D&D,* sono in corsivo.
Quando nel testo trovate Controllo (Caratteristica) occorre lanciare un d20: se il numero ottenuto è inferiore alla caratteristica il controllo è riuscito, altrimenti no. In molti casi sono elencati dei modificatori al dado: pertanto un +4 è una penalità.

NOTE
Robin (Robin of Locksley)
Può **seguire tracce** (75% di riuscita)
+3 su **colpire** e **danno** quando usa l'arco lungo
(il +3 sul danno solo point blank)
Lancia 3 frecce al round
Conosce bene la Foresta di Sherwood e Nottingham.

Little John (John Little of Hattersage)
Può **seguire tracce** (25% di riuscita)
Conosce bene la foresta di Sherwood.

Will Scarlet (Scathlok)
Conosce bene il mondo malavitoso, le tattiche di duello, gli usi militari, la contea di Nottingham e le città dell'Inghilterra del Nord.

Alan à Dale
Conosce racconti e leggende d'Inghilterra e Nottin-

gham. Ha i seguenti incantesimi (SOLO)
D&D: **Dardo incantato, Lettura del Magico, Individuazione del magico, Protezione dal male, Scudo Magnetico; ESP, Levitazione, Individuazione del male, Ragnatela; Dissolvi magia, Velocità, Protezione da missili normali, Incantesimo per respirare sott'acqua.**
AD&D: Armor, Burning Hands, Detect Magic, Enlarge, Jump, Magic Missile, Read Magic, Shiled, Ventriloquism, Wall od Fog; Detect Evil, Detect Invisibility, ESP, Forget, Knock, Levitate, Summon Swarm

Frate Tuck
Conosce la storia e gli usi della chiesa, le credenze pagane, miti e leggende d'Inghilterra, persone note e famose d'Inghilterra, e Sherwood.
Può usare qualsiasi tipo di arma e armatura.
D&D: può usare solo incantesimi di 1° e 2° livello. Ha un +2 sul dado per scacciare i non morti.
AD&D: Sfere: All, Healing, Necromantic*, Divination, più tutti gli incantesimi da mago della sfera Abjuration (ma il casting time è peggiorato di 3 segmenti). Il suo Turn Undead è superiore di due livelli rispetto al normale.*

INCONTRI

CACCIA AL CINGHIALE
Cinghiali (2): CA 7, DV 3, pf 15, MV 9, D 2-8, TS G2, ML 9 *(11)*, AL N, PX 35
Luke (scudiero di 14 anni): CA 6, DV G1 (Thf 1), pf 4 , MV 12, D 1-4, ML 7 *(10)*, AL N, PX 10
Sir Brian: La sua armatura è fatta su misura e non può essere portata da nessuno (Field Plate): CA 2, DV G5, pf 24 *(30)*, MV 9, D 1-8 (spada) o 1-6 (arco), TS G5, ML 8 *(11)*, AL L *(NG)*, PX 175
Cacciatori (2): CA 7, DV UN, pf 4, MV 12, D 1-6, TS UN, ML 7, AL L *(LG)*, PX 5

LA RADURA
Gli Uomini Pino (4): CA 6, DV 4+1*, pf 25, MV 9, D 1-6, *Thac0 17*, AS: lancio di aghi, D 1-8 in tutta l'area di 120° di fronte a loro, entro 3 metri, salvarsi da soffio di drago dimezza il danno, usabile tre volte al giorno a testa, DS: 1/2 danno da armi da taglio, ricevono 2-8 da acqua benedetta, tenuti lontano da protezione dal male, scacciati come Vampiri (fuori dalla radura come Mummie), AL C (*Lawful Evil*), ML 12 *(20)*, PX 200
L'Uomo Verde: Non vengono fornite caratteristiche. Se attaccato si volatilizza e non attacca mai i PG. E' in grado di compiere tutto e solo quello indicato nel testo.

LA CARROZZA
Guardie (2+2) AC 6, DV G5, MV 9, pf 30, D **lancia** (1-10), **spada** (1-8) o **pugnale** (1-4) (vedi testo), *Thac0 16*, AL N, ML vedi testo, PX 175.
'Duca', AC 4, DV 5+1**, MV 9, pf 33, D 1-6/1-6 (Artigli), DS: colpito solo da armi magiche (armi normali causano solo 1 pf, senza alcun bonus di forza o altro) e da fuoco (+1 per dado), se gli viene presentato un crocefisso deve salvarsi dal veleno per potersi avvicinare o attaccare, AL C, ML 20, PX 575.
Marian, AC 10, DV 4* [UN], MV 12, pf 24 [4], D 1-3 (**graffio**) [0], AS: **raggio di fuoco** D 1-6 (TS da bacchetta evita), AL C/*CE* [L/*LG*], ML 12 *(20)* [4], PX 120
Le statistiche fra parentesi quadra sono quelle di Marian quando è fuori dall'influenza della strega. Notare che il danno tra le due forme si trasporta in proporzione di 6 a 1, ovvero, se Marian/strega ha subito 8 danni e esce dall'influenza della strega, avrà subito nella sua forma umana 1 pf soltanto. Se ne subisce ancora una in questo momento, il round successivo, tornata sotto il controllo della strega, le rimarranno 12 pf.

PERSONAGGI PER L'AVVENTURA *GiRSA/ROLEMASTER*					
Nome	**Robin Hood**	**Little John**	**Will Scarlet**	**Alan à Dale**	**Frate Tuck**
Professione	Ranger	Guerriero	Scout	Bardo	Animista
Livello	12	7	9	7	9
Forza	85	101	90	60	90
Agilità	100	65	75	55	60
Costituzione	70	95	75	50	60
Intelligenza	80	50	60	75	90
Intuizione	90	90	55	65	95
Prontezza	80	65	60	98	50
Aspetto	70	50	45	85	60
Regno	Essenza	Essenza	Flusso	Essenza	Flusso
No Armatura	35	10	15	10	10
Cuoio Grezzo	30	0	10	0	0
Cuoio rinforzato	25	-5	5	-5	0
Corazza Maglia	0	-25	-15	-25	-25
Corazza Piastre	-25	-70	-65	-70	-70
Bonus Difensivo	50	10	20	5	5
Arma Principale	+95sp	+98ra	+83sp	+57sp	+45sc
Arma Secondaria	+130al	+80ba2	+60pu	+47al	+30ac
Arma Terziaria	+74la lancio	+29pietra	+77al	+30pu	+25ba
Arrampicarsi	86	36	40	17	-
Cavalcare	79	31	39	27	34
Nuotare	66	10	34	-10	44
Seguire Tracce	97	65	44	22	24
Cogliere di Spalle	(8)	(0)	(10)	(0)	(1)
Muov. Sil./Nasc.	85	54	70	57	45
Scassinare	-5	-25	5	22	-25
Disattiva Trap.	20	40	10	47	-25
Lettura Rune	-20	-25	-25	-20	15
Uso ogg. magici	-20	-25	-25	10	5
Incant. diretti	5	-25	-20	-25	-25
Percezione	80	54	30	47	78
PF	96	136	75	66	77
Scudo/Elmo	N/N	N/N	N/N	N/N	N/N
Bracc./Schinieri	N/N	N/N	S/S	N/N	N/N

PERSONAGGI PER L'AVVENTURA *D&D/AD&D* 2nd EDITION

Le caratteristiche per l'Advanced, quando diverse da D&D, sono in corsivo. Quando nel testo trovate Controllo (Caratteristica) occorre lanciare un d20: se il numero ottenuto è inferiore alla caratteristica il controllo è riuscito, altrimenti no. In molti casi sono elencati dei modificatori al dado: pertanto un +4 è una penalità.

Nome	**Robin Hood**	**Little John**	**Will Scarlet**	**Alan à Dale**	**Frate Tuck**
Professione	Guerriero / *Ranger*	Guerriero	Ladro	Mago / *Bardo*	Chierico
Livello	8	6	6	6	7
Forza	15	18*(/00)*	13	11	16
Intelligenza	17	8	12	17	18
Saggezza	15	10	13	14	17
Destrezza	18*(19)*	10	17	15	10
Costituzione	15	18	13	10	15
Carisma	17	13	12	18	9
THAC0	*13*	*15*	*18*	*18*	*16*
Allineamento	L*(LG)*	L*(LG)*	N*(N)*	L*(CG)*	L*(LG)*
Ferite	40*(50)*	51*(68)*	19*(22)*	20*(28)*	30*(40)*
Armatura	Cuoio	Cotta+S	Cuoio	Nulla*(Cuoio)*	Nulla
Arma Principale	Arco	Randello	Spada*(lunga)*	Pugnale	Mazza
Arma Secondaria	Spada*(larga)*	Arco corto	Arco corto	*(Spada lunga)*	Bastone
Lingue	Inglese Dialetto	Inglese Francese	Inglese Francese	Inglese Francese	Inglese Francese Latino
Proficiences	*Disguise* *Fletcher* *Riding* *Mountaineering* *Climbing*	*Hunter* *Herder* *Gambler* *Tracking*	*Heraldry* *Local History* *Read / Write*	*Artistic sense* *Diguise* *Read / Write*	*Alertness* *Local History* *Read / Write*

Per giocare questa avventura è necessario possedere le regole o di **DUNGEONS & DRAGONS®** o di **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®** o de **IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI©**.

L'ideazione del sistema di gioco di **DUNGEONS & DRAGONS®** e di **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**, è una proprietà intellettuale esclusiva della TSR Inc. © 1991 Edizione italiana di **DUNGEONS & DRAGONS®** Editrice Giochi S.p.A.

L'ideazione del sistema di gioco de **IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI©**, è una proprietà intellettuale esclusiva della Iron Crown Enterprises Inc.**MIDDLE-EARTH ROLE PLAYNG©** 1984,1986 è un marchio di proprietà della Tolkien Enterprises Inc. una divisione della Elan Merchandising Inc. **MIDDLE-EARTH ROLE PLAYNG©** è un gioco prodotto e distribuito dalla Iron Crown Enterprises Inc. © 1991 Edizione italiana de **IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI** Stratelibri s.r.l.

Aria.
Non puoi respirare.
Hai bisogno di aria.
Annaspi disperatamente in un buio opprimente che i tuoi occhi non riescono a penetrare.
Le tue mani tremanti si scontrano con i confini della tua angusta prigione.
Fatichi a pensare, ma capisci che sei sdraiato e che la tua cella non è una cella, bensì una bara.
Sepolto vivo!
L'orrore s'impadronisce di te, seguito quasi subito da una calma inaspettata, glaciale.
Non sei stato sepolto vivo.
Ti sembra che l'ossigeno non ti manchi più, perché in realtà i tuoi polmoni non si muovono.
Il tuo corpo è freddo.
Le tue membra rigide.
La circolazione sanguigna ferma.
Sei morto, o meglio non-morto, perché tu sei il protagonista di...

TORNA A CASA, ZOMBI!

DI ROBERTO DI MEGLIO E SIMONE PERUZZI

Illustrazioni di Andrea Accardi

Se non l'hai ancora capito, stai per intraprendere un'avventura nell'inusuale parte del mostro in cui sei tu a dirigere il corso delle tue azioni.
Alla fine di ogni paragrafo, dove è possibile, scegli l'opzione che reputi migliore e recati al numero indicato. Non leggere i paragrafi prima che ti sia detto, perché ciò ti rovinerebbe di sicuro la sorpresa.

Questa avventura è basata sull'ambientazione e sul sistema di gioco di DUNGEONS & DRAGONS.
Per giocare, tuttavia, non è necessario possedere le regole.
In questo caso, supponi di vincere tutti i combattimenti e vai avanti nel racconto (se preferisci puoi anche scegliere di perderli... non si sa mai!).

L'ideazione del sistema di gioco di **DUNGEONS & DRAGONS®** è una proprietà intellettuale esclusiva della TSR Inc. © 1991 Edizione italiana di **DUNGEONS & DRAGONS®** Editrice Giochi S.p.A.

Se sei uno di quei giocatori che non osano andare a consultare le statistiche dei mostri sul 'proibito' manuale del Dungeon Master, riportiamo qui la tua scheda:

ZOMBI
Classe dell'Armatura: 8
Dadi-Vita: 2
Punti-Ferita: 16 (Eri molto robusto da vivo e sei morto da poco. Non ti sei ancora sciupato.)
Movimento: Un paragrafo alla volta
Attacchi: 1 artiglio o l'arma
Ferite: 1-8 o a seconda dell'arma
N° di Mostri: Solo tu
Tiro-Salvezza: Guerriero 1°
Morale: E' alto
Tipo di Tesori: Nessuno (ma dove vuoi che spenda i soldi uno zombi?!)
Allineamento: Caotico (E c'era bisogno di dirlo?)
Valore in PX: Ci sembrerebbe di cattivo auspicio

La tua tabella dei 'Tiri Per Colpire' (TPC)

CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
TPC	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Nella descrizione degli avversari che incontrerai, sarà indicato anche il loro TPC. Ricorda che, a causa della tua lentezza, perderai sempre l'Iniziativa, quindi qualsiasi avversario attaccherà prima di te.

1.
E' terribile. Non pensavi che fra la vita e la morte potesse annidarsi questo spaventoso purgatorio. Il dolore lacerante che provi - in questo stato, né vivo né morto - non è di carattere fisico. Sei conscio solo di uno struggente, continuo, inarrestabile malessere che opprime il tuo spirito con forza malefica. Non puoi dormire il tranquillo sonno dei trapassati e di certo non sei più adatto a camminare fra i vivi.
Chi, chi può averti ridestato dalla morte?
E perché lo ha fatto?
All'improvviso, avverti qualcosa che ti costringe a fare attenzione, una specie di 'richiamo'. Non capisci da dove provenga, né chi, o come, te lo invii, ma forse seguendolo scoprirai come mettere fine alla tua sofferenza.
La vendetta, ora, è il tuo unico scopo.

Se vuoi urlare, sfogando la tua rabbia, vai al 36.
Se vuoi provare a sollevare il coperchio della bara, vai all'8.
Se vuoi battere e graffiare il coperchio, sperando che qualcuno ti senta, vai al 33.
Se pensi che sia meglio restare a fare il cadavere, vai all'1.

2.
La ballerina si avvicina a meno di un passo da te e, con una velocità che non pensavi più di possedere, le strappi l'ultimo velo. Gli avventori ti acclamano all'unisono,

mentre la ballerina continua la sua danza, adesso completamente nuda.
D'un tratto ti ricordi il motivo per cui sei venuto qui.

Vai al 23.

3.
«Ma come è finito là dentro?» ti chiede il custode del camposanto. «Non si dovrebbe andare in giro nel cimitero la notte! E senza una lanterna, poi!»
Gentilmente, ti aiuta ad uscire dalla fossa.
«Non si disturbi a ringraziarmi, tanto sono sordo come un ceppo.»
La cosa ti fa ovviamente molto piacere, dato che ultimamente hai qualche difficoltà a parlare.
Mentre ti allontani, il guardiano inizia a ricoprire il tuo 'amico' di terra.

Vai al 57.

4.
«Faresti resuscitare un morto, bella z********a» grida un tale sdraiato sotto un tavolo.
«Forse anche un non-morto» rifletti, osservandola attentamente.
La ballerina scende dal palco fissandoti.
Ha smesso di danzare. Si sta dirigendo con andatura sensuale proprio verso di te, coperta solamente da un ultimo velo.

Se vuoi strapparle la testa, vai al 26.
Se vuoi strapparle l'ultimo velo, vai al 2.
Se vuoi afferrarla ed uscire, vai al 35.

5.
Sali barcollando i gradini della cripta di famiglia in cui eri sepolto.
Sei all'aperto. L'aria questa notte è fresca, anche se la tua pelle non lo può percepire.
Stai cercando di orientarti, quando vedi che una figura vestita con una tonaca sta avanzando verso di te.
Ti accorgi che è proprio in direzione del 'richiamo'.

Se vuoi ridiscendere nella cripta, vai al 48.
Se vuoi avanzare verso la figura, seguendo il 'richiamo', vai al 10.
Se vuoi scappare attraverso il cimitero, vai al 44.

6.
I tre ti osservano perplessi mentre ti allontani.
Un grosso pipistrello volteggia nella notte.
Con la coda dell'occhio, vedi che gli avventurieri stanno cercando qualcun altro a cui chiedere informazioni.
Una figura avvolta in un mantello nero è appena comparsa sulla strada.
Ti ricorda un po' tuo nonno.

Vai al 50.

7.
«Bevi qualcosa con noi, amico» ti dice il mago, evidentemente un po' alticcio.
Il barbaro ti guarda inorridito, ma non dice nulla.
Obbediente, tracanni tutto il contenuto del boccale in un fiato. «Mi fa piacere vedere qualcuno che sa apprezzare il buon vino. Prendine un altro, offro io.»

Vai al 19.

8.
Spingendo con forza, riesci a scardinare la porta della tua prigione di mogano.
Un lungo chiodo che fissava il coperchio al resto della bara ti penetra profondamente nelle carni, dilaniandoti un braccio (e provocandoti 1-3 punti di danno).
Dallo squarcio esce un fiotto di sangue nero, ma tu non avverti alcun dolore.

Vai al 41.

9.
Appena entrato, un orrendo nano con un barbone bianco ti apostrofa con un 'la consumazione è obbligatoria'.
Ti guardi attorno un po' sconcertato dalla confusione, comunque c'è meno gente che al cimitero.
Una ballerina danza freneticamente togliendosi un velo alla volta. Ormai è quasi nuda.

Se vuoi strappare la testa al nano, vai al 45.
Se vuoi cercare di identificare la sorgente del 'richiamo', vai al 23.
Se vuoi vedere la ballerina più da vicino, vai al 4.

10.
Avanzi ottusamente verso la figura, ottenebrato dal 'richiamo', e vedi che la sua tonaca porta disegnate delle croci di colore viola dai contorni dorati, simbolo dell'Ordine dei Chierici Cimiteriali.
Anche lui ora ti ha scorto e da come agisce deve subito aver compreso chi, o meglio cosa, sei.
Nella destra impugna una massiccia croce di ferro lavorato che tiene di fronte a sé, nella tua direzione, e con la sinistra inizia a compiere strani gesti in aria.
Delle parole antiche, forse una specie di arcano scongiuro, sono recitate dalla sua giovane bocca.

Tira due dadi da sei. Se il risultato della loro somma è 9 o più, vai al 56; se è 8 o meno, vai al 52.

11.
Il tuo corpo non risponde proprio a tutti i comandi. Capisci che con la condizione di zombi deve essere anche sopraggiunta la pace dei sensi.
La tua delusione è così cocente che ti blocchi per un attimo. Una freccia di luce ti colpisce in pieno, bruciacchiando la tua carne già in cattive condizioni (ed infliggendoti 2-7 punti di danno).

Il dardo splendente è stato scagliato dalla donna che in questo momento sta galleggiando in aria.
«Maledetto rompiscatole, neanche nei cimiteri si può stare più tranquilli» urla in tua direzione la maga, mentre se ne vola via nel cielo notturno.

Se muori, vai al 58.
Altrimenti, vai al 42.

12.
«Grazie, buon uomo. Non vedo molto bene senza i miei occhiali» ti dice il guardiano sguainando la spada e precipitandosi verso i ladri.

Vai al 57.

13.
Gli altri due tipi avanzano intrepidi verso di te.
«Uno zombi! E' uno zombi!» grida il mago.
I tre avventurieri si tolgono gli zaini e cominciano a cercare freneticamente qualcosa nel loro interno.
«L'aglio? Dove hai messo l'aglio?» domanda uno.
«Ma l'erba anti-licantropi serve contro gli zombi?» chiede un altro.
«Ma zombi si scrive con o senza la 'e' in fondo?» s'informa il mago.
Approfittando della confusione, ti allontani indisturbato.

Vai al 50.

14.
«Ehi, Oliver! Ce n'è un paio in questa!»
«Si vede che sono dei pezzenti, ma a noi che ci frega? Li pagano come gli altri. Passami la corda, pezzo di idiota!»
I ladri di cadaveri calano una fune e uno dei due, grasso e con i baffi, si sporge verso di voi, passando un cappio intorno al collo del tuo 'amico'.

Se vuoi alzarti all'improvviso per spaventarli, vai al 40.
Se vuoi allontanarti di soppiatto mentre portano via l'altro cadavere, vai al 20.

15.
Mentre volgi le spalle per fuggire, senti che il nonno pronuncia una sequela di parole incomprensibili con un tono di voce molto drammatico.
Ti viene subito in mente che il tuo avo, oltre che studiare recitazione, si è applicato anche alle arti magiche.
Tira un dado a 20 facce. Se il risultato è 16 o più, vai al 53; se è 15 o meno, vai al 55.

16.
Il guardiano, soddisfatto, si rialza le brache e si dirige verso la tomba aperta.«Accidenti!» dice tra sé. «Ho dimenticato di chiuderla.» Prende la vanga abbandonata dai ladri nei pressi della fossa e comincia a riempirla con grandi palate.

Vai al 57.

17.
«In fondo, in fondo» pensi in un remoto angolo della tua mente «il dolore della non-morte non è poi così senza rimedio...» e certo avresti potuto trovare un padrone peggiore!

18.
La coppia è molto indaffarata a scambiarsi effusioni e nessuno dei due pare accorgersi del tuo arrivo.
Sei giunto fino alle spalle di lui.
Allunghi le tue mani scarnificate verso il suo indifeso collo, ma, quando fai per stringerle in una morsa omicida, con tua somma sorpresa, acchiappi solamente una manciata d'aria.
Lui si volge verso di te e nel medesimo istante osservi che il suo corpo si sta pian piano dissolvendo nell'aria. Non ti sei ancora ripreso dallo stupore per aver cercato di afferrare uno spettro, che una freccia di luce ti colpisce in pieno, bruciacchiando la tua carne già in cattive condizioni (e infliggendoti 2-7 punti di danno).
Il dardo splendente è stato scagliato dalla donna che in questo momento sta galleggiando in aria.
«Maledetto rompiscatole, neanche nei cimiteri si può stare più tranquilli» urla in tua direzione la maga, mentre se ne vola via nel cielo notturno.

Se muori, vai al 58.
Altrimenti, vai al 42.

19.
Obbediente, tracanni tutto il contenuto del boccale in un fiato. «Mi fa piacere vedere qualcuno che sa apprezzare il buon vino. Prendine un altro, offro io.»

Vai al 17.

20.
«Forza, Stan, tira fuori questa carcassa che la portiamo alla carretta.»
«Ma Oliver, da solo non ce la faccio!»
«Tira, stupido!»
I ladri sollevano il cadavere e si allontanano nelle tenebre.
Appena sono a debita distanza, ti sollevi faticosamente sull'orlo della tomba e ti allontani anche tu, percorrendo un lungo viale fiancheggiato da statue funebri.
D'un tratto, ti accorgi che un tipo fischiettante sta venendo nella tua direzione.
Strano, te lo ricordi molto bene. Sarà perché è l'uomo che ti ha sepolto?

Se vuoi indicare i ladri al guardiano del cimitero, vai al 12.
Se vuoi attaccarlo perché non ti ha sepolto bene, vai al 54.
Se vuoi metterti al lato del viale e fare la statua, vai al 37.

21.
Giaci immobile sul fondo della tomba, cercando di fare il morto-morto.
Ti immedesimi talmente bene nella parte da ignorare le palate di terra che iniziano a ricoprirti fin quando non ce

la fai più a muoverti. Chissà dopo quanti anni riesumano i cadaveri, in questo posto...

22.
Il buffo individuo, ricordandosi di aver già usato il suo unico incantesimo per convincere una taverniera ad uscire a cena con lui, estrae la daga e ti si avventa contro con un grido di guerra nanesco.

Prestigiatore: TPC 11, CA 8, PF 4, AT 1 pugnale, F 1-4.

Fai un round di combattimento con il mago.

Se lo uccidi, vai al 39.
Se non lo uccidi, vai al 13.
Se muori, vai al 58.

23.
Il 'richiamo' proviene da un tavolo all'angolo della sala. Vi stanno seduti due individui: uno porta un vestito da prestigiatore identico a quello del tipo che hai incontrato lungo la strada, l'altro è un enorme barbaro dai capelli corvini e gli occhi blu-acciaio, a torso nudo.
«... e poi ho letto quella pergamena. Credevo che ci fosse un'incantesimo di Resurrezione o qualcosa del genere, ma doveva essere fasulla, perché non è successo niente» sta raccontando il mago al barbaro.
E' evidente che quell'incapace è l'artefice della tua disgrazia.

Se vuoi legarlo alla sedia con il suo intestino, vai al 24.
Se vuoi sederti al suo tavolo in attesa che ti dia qualche ordine, come farebbe uno zombi che si rispetti, vai al 7.
Se non sei ancora andato a vedere la ballerina e pensi che sia la cosa migliore che ti resta da fare, vai al 4.
Se pensi che non valga la pena di far nulla, leggiti pure un altro articolo della rivista.

24.
Sei giunto alle spalle del mago, quando il barbaro ti vede e si alza in piedi sfoderando uno spadone a due mani.
La pesante lama vortica nell'aria incontrando il tuo collo e recidendolo di netto. La tua testa vola per tutta la lunghezza della taverna e si va a schiantare contro un muro.
La materia cerebrale si sparge sopra un tavolo, finendo dentro i boccali pieni di sidro di quattro monaci.
«Lascia stare il mio amico» ti avverte il barbaro che si è già rimesso a sedere.
Tu comunque non puoi più sentire niente. Anche se con un metodo che proprio non ti immaginavi, hai raggiunto la pace tanto desiderata.

25.
La croce trova il suo bersaglio nel tuo petto. Il ferro brunito ti fracassa le ossa, attraversando le tue viscere decomposte e sparpagliandole sul terreno. Crolli in modo scomposto, e rimani al suolo piegato secondo una bizzarra geometria.
Anche se non lo puoi vedere, senti che il giovane Chierico

sta pregando per la tua anima, spruzzandoti addosso dell'acqua santa. La tua carne putrida inizia a sciogliersi come neve al sole. Il dolore che provi è tremendo, ma non è niente se paragonato all'infinito tormento dell'essere tra la vita e la morte e non appartenere a nessuna delle due. Questo liquido benedetto è riuscito infine a darti la pace che tanto agognavi.

26.
Ti avventi contro la ballerina, che con un'agile piroetta si allontana da te, riprendendo la danza.
Stramazzi sul tavolo pieno di birre di un gruppo di strani ceffi, schiantandolo con fragore. Indossano delle corazze piene di spunzoni, elmetti aperti e sono alti in media non meno di due metri, forse anche perché sono tutti orchi. Scoppia una rissa tremenda, durante la quale i bruti corazzati ti staccano le braccia e le gambe. Pietosamente un buttafuori gnomo a forma di barilotto trascina i tuoi resti tra i rifiuti nel vicolo dietro la taverna.

27.
«Mi scusi, buon uomo. Saprebbe indicarmi dove tre avventurieri possano trovare gloria e ricchezze? Una caverna? Una segreta? Una principessa da salvare? Magari un orrendo mostro da sconfiggere?»

Se vuoi soddisfare l'ultima richiesta del mago, cercando di strappargli la testa, vai al 22.
Se vuoi ignorare questo deficiente e continuare a seguire il 'richiamo', vai al 6.

28.
Dopo alcuni secondi lunghi come ore, vedi che il Chierico Cimiteriale incomincia a scendere con lentezza i gradini della cripta. L'ombra della sua figura si confonde con quella della croce che impugna. Gesti mistici si intrecciano in perfetta armonia con versi sussurati a voce ferma: un esorcismo!

Tira due dadi da sei. Se il risultato della loro somma è 9 o più, vai al 47; se è 8 o meno, vai al 52.

29.
Tuo nonno non appare molto preoccupato da questo tuo improvviso scatto d'ira. Si prepara ad affrontarti.
Combatti almeno per un round contro il vampiro.

Nonno Vampiro: TPC 5, CA 2, PF 42, AT 1 artiglio, F 1-10.

Se vuoi, prima di essere distrutto, interrompere il combattimento, vai al 53.
Se muori, vai al 58.
Se sconfiggi il vampiro hai sicuramente barato, perché «i vampiri possono essere feriti solo da armi magiche». Vai comunque al 58.

30.
Il tuo colpo strappa la faccia al giovane Chierico. Sangue caldo ti schizza addosso, mentre il suo corpo cade a terra afflosciandosi come un fantoccio. Alcuni teneri brani della sua pelle ti sono rimasti attaccati alle unghie, ma non ci fai caso. Nessun rimorso. Il tuo unico pensiero è di seguire il 'richiamo'.

Vai al 38.

31.
Mentre cominci a chiederti come mai ci sia tutta questa gente in un cimitero a quest'ora di notte, un tipo fischiettante si avvicina alla tua tomba, che sembra essere un posto molto frequentato.
Non riesci a vederlo molto bene, dato che il colpo di pala ti ha sfasciato mezza fronte, ma per fortuna ti sembra privo di oggetti contundenti.

Se vuoi tentare di nuovo con la tecnica 'attiro l'attenzione gesticolando', vai al 3.
Se vuoi riprovare a far finta di essere morto-morto, vai al 21.

32.
Giaci nel tuo sepolcro. Un rumore di passi risuona nella cripta. Subito dopo, senti dei colpi secchi sopra il coperchio della bara. E' ormai troppo tardi: sei di nuovo rinchiuso. La consapevolezza di non poter più sfuggire a quest'angusta prigione ti pervade. Come placherai il tormento della tua non-morte?

33.
Evidentemente i tuoi tentativi di richiamare l'attenzione hanno avuto successo, perché ti accorgi che qualcuno sta scardinando il coperchio dal resto della bara con facilità. Non appena finisci di metterti maldestramente in piedi, scorgi un'alta figura ammantata in piedi accanto alla cassa. A causa della scarsa luce non riesci a distinguerne i lineamenti.

Vai al 43.

34.
Il terrore si è impossessato di lei, visto che il suo incantesimo non ha sortito nessun effetto su di te. Da sotto la veste tira fuori un patetico pugnalino. Non credi che ti darà grossi problemi, anche se in queste faccende non si sa mai.

Maga: TPC 11, CA 9, PF 3, AT 1 pugnale, F 1-4.

Se la uccidi, vai al 42.
Se muori, vai al 58.

35.
Mentre fai per acchiapparla, lei ti butta le braccia al collo e ti sussurra in un orecchio: «Lo sai che sei carino, anche se un po' decomposto? Non l'ho mai fatto con uno zombi, però potrebbe essere un'esperienza interessante...»

Stai lentamente scoprendo che non hai affatto raggiunto la pace dei sensi, altro che non-morto! Ti ricordi che lungo la strada hai visto un pagliaio, e stanotte c'è anche la luna piena. Sei sicuro che questa donna potrà risollevare il tuo animo afflitto. La prendi in braccio con gentilezza e con passo sicuro t'incammini verso una nuova non-vita.

36.
Provi a emettere un urlo, nel modo in cui eri solito fare da vivo, ma ti accorgi che dalla tua gola non esce il minimo suono. Non puoi gridare. Nei tuoi polmoni non c'è più aria!

Torna all'1.

37.
Il guardiano si ferma un attimo. Dà un'occhiata in giro e, non vedendo nessuno, si cala i pantaloni per soddisfare una necessità fisiologica alla base della 'statua'. Le tue gambe insensibili non percepiscono lo scorrere del liquido caldo.

Se vuoi continuare a fare la statua, vai al 16.
Se vuoi vendicarti dell'affronto, vai al 54.

38.
Mentre vaghi confuso per il cimitero, intravedi nell'oscurità una coppia che amoreggia su una larga pietra tombale. Non pensi proprio che la cosa ti riguardi, finché non ti accorgi che...
Lei ti sembra tua moglie, o meglio, la tua vedova. La tua Odrina. A pochi giorni dalla tua morte!

Se vuoi sbranare lui, vai al 18.
Se vuoi massacrare lei, vai al 46.
Se vuoi lasciarli stare e proseguire, visto che per ora hai già una vendetta da compiere, vai al 42.

39.
Con i tuoi artigli sporchi di terra laceri il collo del mago, strappandogli con un colpo la testa e lanciandola in direzione dei suoi compagni. Gli altri due, ravvedutisi improvvisamente, scappano via e sei sicuro che torneranno a condurre una decorosa vita domestica. Pago di questa buona azione, continui a seguire il 'richiamo'.

Vai al 50.

40.
SPLAT! La pala, brandita dallo spaventato ladro di cadaveri, si schianta contro il tuo viso (e ti infligge 1-6 punti di danno). Scosso dal colpo, ripiombi sul fondo della tomba a fissare gli occhi spenti del suo inquilino.
«Oliveeer! Ho paura! Scappiamo!»
«Corri, stupìdo!»

Se muori, vai al 58.
Altrimenti, vai al 31.

41.
Non appena finisci di metterti maldestramente in piedi, scorgi un'alta figura ammantata che sta accanto alla cassa. A causa della scarsa luce non riesci a distinguerne i lineamenti.

Vai al 43.

42.
Riprendi ad avanzare tra i cupi alberi del cimitero, sulla scia del 'richiamo'. All'improvviso, il terreno ti manca sotto i piedi.
La terra umida sull'orlo di una fossa aperta ha ceduto, e ci sei precipitato dentro, finendo a faccia in giù su un cadavere-cadavere.
Deve essere stato appena (in)sepolto, perché è meno putrefatto di te. Mentre brancoli cercando di rialzarti, senti delle voci che si avvicinano.

Se vuoi attirare l'attenzione dei nuovi venuti gesticolando, vai al 49.
Se vuoi far finta di essere morto-morto, vai al 14.
Se vuoi tentare di urlare, vai al 51.

43.
L'alta figura compie un movimento impercettibile verso di te, ma tanto basta perché la luna piena con i suoi raggi la illumini. Il suo corpo è completamente celato da un lungo mantello, nero come la notte stessa, ma il suo viso...
Vaghe immagini si agitano inquiete nella tua mente putrefatta.
Ma certo! E' tuo nonno materno, che sapevi morto da almeno quarant'anni. Fra l'altro non ti sembra nemmeno di ricordare che possedesse occhi così rossi, dallo sguardo così intenso, e denti tanto sporgenti e appuntiti...
Tuo nonno protende le braccia, in un gesto affettuoso, e ti fissa senza dire una parola.

Se vuoi abbracciare festosamente il nonno, lieto di aver scoperto che anche lui è un non-morto, vai al 53.
Se vuoi fuggire via, spaventato dall'aver scoperto che il nonno era un vampiro, vai al 15.
Se vuoi attaccarlo, indignato di aver scoperto che il nonno era un vampiro, vai al 29.

44.
Cerchi di fuggire per il cimitero, tentando di farti nascondere dalle lapidi e dagli alberi. Ma data la tua lentezza e la tua confusione mentale, è solo una questione di fortuna.

Tira un dado da sei. Se il risultato è 1, 2, 3 o 4, vai al 10; se è 5 o 6, vai al 38.

45.
Incredibile: 1) Il nano si abbassa ancora di più. 2) Da chissà dove, tira fuori una enorme ascia bipenne (ti sembrava che ci mancasse qualcosa). 3) Con un unico fendente ti taglia entrambe le gambe.
Impossibilitato a fare altrimenti, stramazzi a terra. Un buttafuori gnomo, più largo che alto, trascina quel che resta di te nel vicolo dietro la taverna, in mezzo alla spazzatura.

46.
La coppia è molto indaffarata a scambiarsi effusioni e nessuno dei due pare accorgersi del tuo arrivo. Sei giunto fino alle spalle di lei. Allunghi le tue mani scarnificate verso il suo collo indifeso, ma, quando fai per stringerle in una morsa omicida, inaspettatamente, lei si volta. Anche lui ora ti guarda e ti rendi conto che il suo corpo si sta pian piano dissolvendo nell'aria. Non ti sei ancora ripreso dallo stupore per essere stato geloso di uno spettro, che senti pronunciare come una invocazione.
«Che il sonno più pesante s'impossessi della tua mente, maledetto rompiscatole» dice la donna, accompagnando la frase con dei movimenti delle mani e scagliandoti addosso una manciata di polvere.
Ti accorgi che non è tua moglie, o meglio, la tua vedova.

Se vuoi asportarle comunque entrambe le braccia, vai al 34.
Se vuoi violentarla, tanto per ricordarti di quando eri vivo, vai all'11.
Se vuoi lasciar perdere, dal momento che non è tua moglie, o meglio, la tua vedova, vai al 42.

47.
Anche se la tua carne putrefatta è ormai insensibile, ti sembra di essere avvolto da fiamme infernali. Il fuoco scaturisce dalla mano distesa del prete o, meglio, dall'infame simbolo che stringe in pugno. Vorresti strappargliello, ma il dolore è troppo forte. Non puoi far altro che ritirarti dentro la tua bara, in cui ti rinchiudi immediatamente.

Vai al 32.

48.
Ti inoltri di nuovo giù nella cripta. Le tombe dei tuoi familiari ti circondano. Ti senti quasi deriso dal loro cospicuo numero. I tuoi congiunti stanno riposando in pace, tu sei un'anima dannata!

Se vuoi rientrare nella bara e richiuderla, cercando di nasconderti, vai al 32.
Se vuoi attendere nell'ombra, per vedere l'evolversi della situazione, vai al 28.

49.
Facendo leva sui tuoi tendini atrofizzati, sollevi la testa fino all'orlo della fossa. Due uomini, uno grasso ed uno alto, vestiti poveramente e con delle vanghe in spalla, si stanno avvicinando. Nella speranza di essere aiutato ad uscire, agiti le braccia per farti notare. La reazione, sfortunatamente, non è quella prevista.
SPLAT! La pala, brandita dallo spaventato ladro di cada-

veri, si schianta contro la carne morta del tuo viso (e ti infligge 1-6 punti di danno). Scosso dal colpo, ripiombi sul fondo della tomba e ti ritrovi a fissare gli occhi spenti del suo inquilino.
«Oliveeer! Ho paura! Scappiamo!»
«Corri, stupìdo!»

Se muori, vai al 58.
Altrimenti, vai al 31.

50.
La fonte della sensazione che hai seguito finora è vicinissima, all'interno di questo edificio, che un angolo della tua mente riconosce come una taverna. Sull'insegna sta scritto «Dal Nano Bianco»: il disegno rappresenta un orrendo nano con un barbone, ovviamente, bianco ed un'ascia bipenne. Convinto di trovare qui la soluzione alla tua tragedia, entri.

Vai al 9.

51.
Ma sei scemo? Gli zombi non urlano. Infatti «vengono spesso messi di guardia ai tesori, perché non fanno rumore». Per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo 36.

Torna al 42.

52.
Il Chierico Cimiteriale, così sicuro mentre pronunciava le sue astruse formule, appare ora abbastanza scosso. Il fallimento dell'incantesimo ha fatto emergere tutte le paure nascoste del giovane accolito. Ma, nonostante il timore che gli oscura il viso, il Chierico rinserra la stretta sulla pesante croce metallica e comprendi che ti darà battaglia.

Chierico Cimiteriale: TPC 11, CA 8, PF 4, AT 1 croce, F 1-6.

Se lo uccidi, vai al 30.
Se muori, vai al 25.

53.
Il tuo avo ti abbraccia, con un ghigno malefico dipinto sul volto, e il suo mantello ti ricopre totalmente. Non sei in grado di opporre la benché minima resistenza, e le sue lunghe zanne affondano facilmente nella carne in disfacimento del tuo collo. Ti senti suggere con forza.
Ad un tratto, il vampiro si stacca da te e ti spinge lontano con violenza.
«Ma tu... sei uno zombi! Che schifo!» impreca tuo nonno tra un conato di vomito e l'altro, cercando di sputare il tuo sangue andato a male. Dopo pochi secondi lo vedi trasformarsi sotto i tuoi occhi in un grosso pipistrello che prende il volo nella notte. E' chiaro che la scarsa luce deve avergli giocato un brutto tiro.

Vai al 5.

54.
Chissà, forse anche questo bieco individuo potrebbe aver avuto un ruolo nel causare la tua maledizione...
La sete di sangue ti arde dentro e, pieno di rabbia, cerchi di fare a pezzi l'ometto.

Guardiano: TPC 11, CA 7, PF 6, AT 1 spada, F 1-8.

Se lo uccidi, vai al 57.
Se muori, vai al 58.

55.
Non appena ti accorgi che il tuo corpo prima si immobilizza e poi torna sui suoi passi, rifiutando di obbedire alla tua già scarsa volontà, comprendi a quale delle discipline studiate dal tuo avo appartenessero quei versi: il suo potere negromantico ti ha totalmente asservito.
Sei destinato ad una eterna non-vita di schiavitù (per il nonno poi!).

56.
Dal pesante crocefisso del prete sembra, per un attimo, scaturire una luce... una luce insopportabile.
Credevi che niente potesse superare l'agonia che ti divora, invece il dolore che adesso ti attanaglia è ancora più devastante.
In preda al panico, fuggi disperatamente verso la sicurezza della cripta.

Vai al 48.

57.
Esci dalle quiete (!) mura del camposanto.
Il 'richiamo' si fa sempre più forte man mano che ti avvicini all'abitato.
Ti trovi al margine del villaggio, quando noti che sulla strada avanzano tre strani individui.
Sono vestiti come se avessero appena scassinato un emporio: hanno un mulo, una mezza dozzina di lanterne, centinaia di metri di corda, ettolitri d'olio, chiodi sufficienti per le travi di un galeone e razioni che basterebbero a sfamare un villaggio di orchi per un anno.
Il mulo sembra soffrire molto, sotto un tale carico.
Ma la cosa che più ti stupisce è il fatto che ciascuno di loro porti con sé una pertica di legno lunga tre metri.
Uno di questi, vestito come un prestigiatore di quart'ordine, ti si avvicina.

Se vuoi aspettare per vedere che vuole, vai al 27.
Se vuoi strappargli la testa, vai al 22.

58.
Giaci a terra inerte.
Nonostante tu non sia più in grado di muoverti o di fare la benché minima azione, ogni particella del tuo essere sta gridando inutilmente il suo tormento. Il tuo corpo è distrutto, ma la tua anima rimarrà maledetta.
Per sempre.

PER NON PERDERE NESSUN NUMERO DI **KAOS** (AUTROFIERANI DIVANCHELLINI, MERONI BONTEMPELLI TIMPETTARI) LA SOLUZIONE GIUSTA È:

ABBONARSI!

GLI ABBONATI A **KAOS** RICEVERANNO LA RIVISTA. LA PAGHERANNO MENO CHE IN EDICOLA. E SARANNO SICURI DI NON PERDERE NESSUN NUMERO.

GLI ABBONAMENTI A **KAOS** SONO DI TRE TIPI:

ANNUALE CON DONO
12 NUMERI PER LIRE 60.000, IN OMAGGIO UNA MAZZETTA DI VERSI DI GIOCHI DA GIOCO DELLA SERIE SI AREE COMBATTARDS

ANNUALE SENZA DONO
12 NUMERI PER LIRE 54.000, OVVERO UN SCONTO PARI AL DIECI PER CENTO SULLA RIVISTA.

BIENNALE CON DONO
24 NUMERI PER LIRE 120.000, IN OMAGGIO LA SERIE COMPLETA DI SEI MAZZETTA DI VERSI DA GIOCO DELLA SERIE SI AREE COMBATTARDS

MODALITÀ DI ABBONAMENTO
INVIARE UN VAGLIA POSTALE ORDINARIO PER IL PREZZO DEL TIPO DI ABBONAMENTO CHE SI DESIDERA A:

[illegible]
[illegible]
[illegible]

RICORDANDOVI DI SPECIFICARE IL VOSTRO NOME, COGNOME E INDIRIZZO.

ATTENZIONE!
IL OFFERTA È VALIDA FINO AL **31 DICEMBRE 1991** E NON OLTRE VI RICORDIAMO CHE PER RAGIONI AMMINISTRATIVE **NON** SI ACCETTANO VAGLIA TELEGRAFICI.

LEGGENDE DELLE CONTRADE DIMENTICATE

ATTO I°

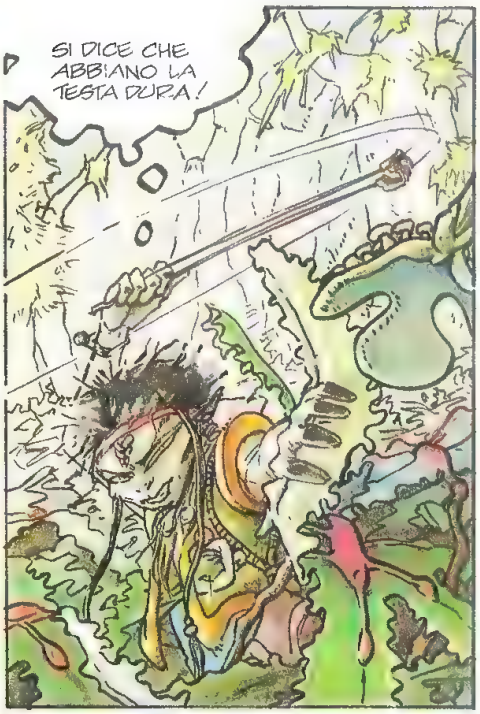
LA STAGIONE DELLE CENERI

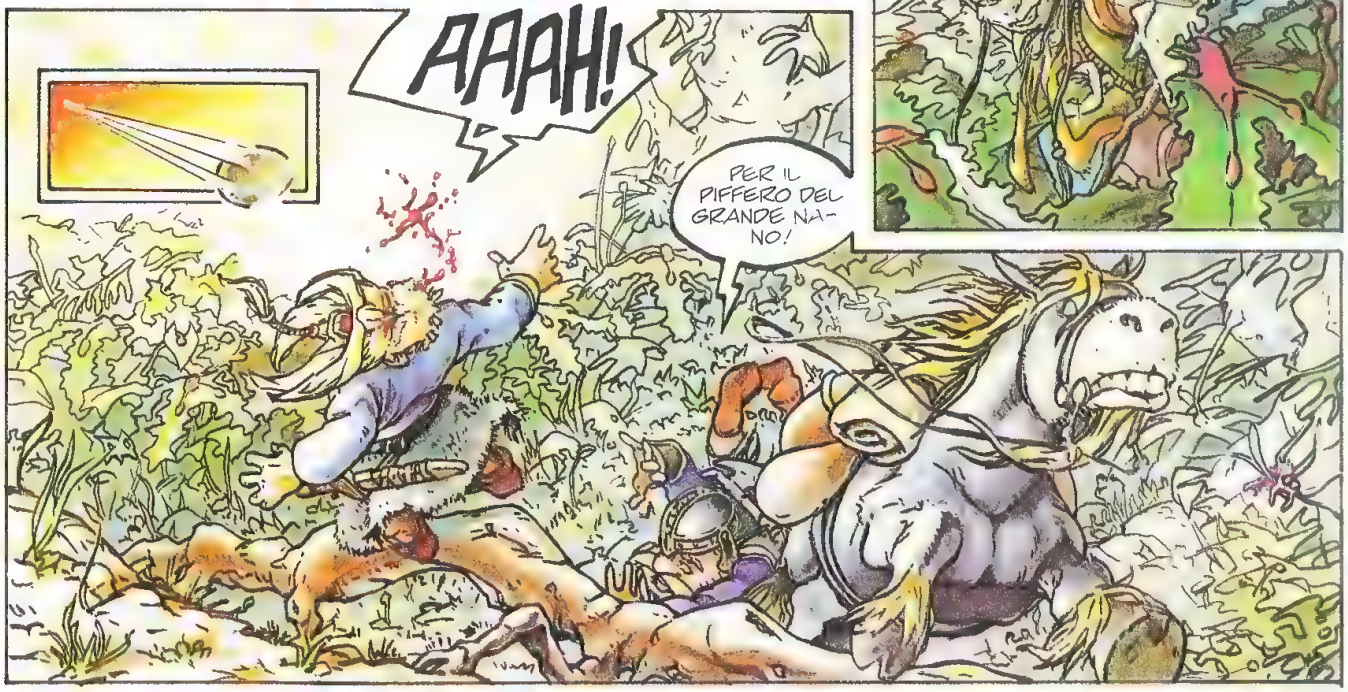
PARTE PRIMA

Tre nani, in missione segretissima, lontani dalle loro terre, in *contrade dimenticate*, alle prese con fauna e flora ostile.
Questo potrebbe essere il riassunto essenziale della prima parte de *Leggende delle contrade dimenticate*, una delle più interessanti saghe fantasy a fumetti prodotte negli ultimi anni.
Inutile farvi notare tutti i riferimenti al gioco di ruolo che potrete trovare nelle pagine seguenti, vi si lascia al divertimento di definire gli schieramenti, le professioni ecc... dei personaggi che popolano la storia (l'elfo Firfin é deliziosamente evil).
Due note due sulla serie: gli autori (Chevalier e Ségur) sono francesi, ma pescano, rivisitandoli dannatamente bene, tutti gli elementi tradizionali all'immaginario anglosassone tanto che, la notizia é degli ultimi tempi, la casa editrice statunitense Dark Horse Comics ne sta preparando la versione in lingua inglese.

TA:
SSSCHHLEEE
HOOO HOOO
OOOH!
MALEDETTA BESTIACCIA!
VUOI MUOVERTI, VECCHIA SOMARA?

DEI NANI, QUI!!

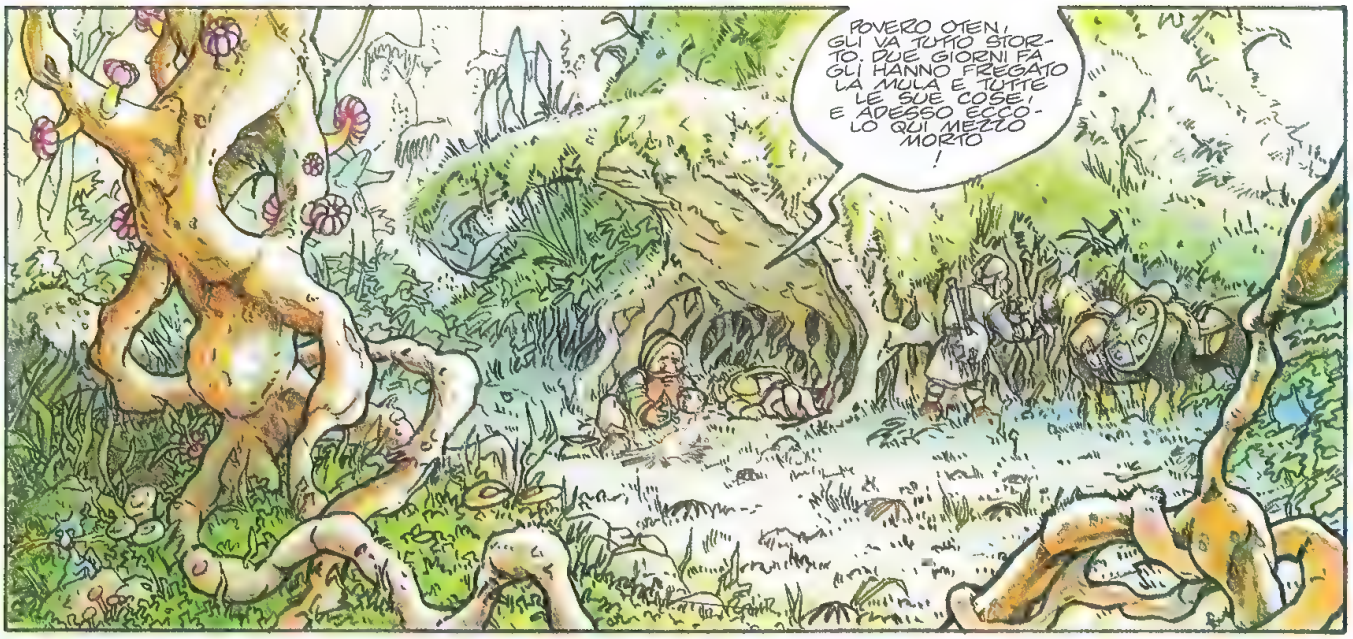

SI DICE CHE ABBIANO LA TESTA DURA!

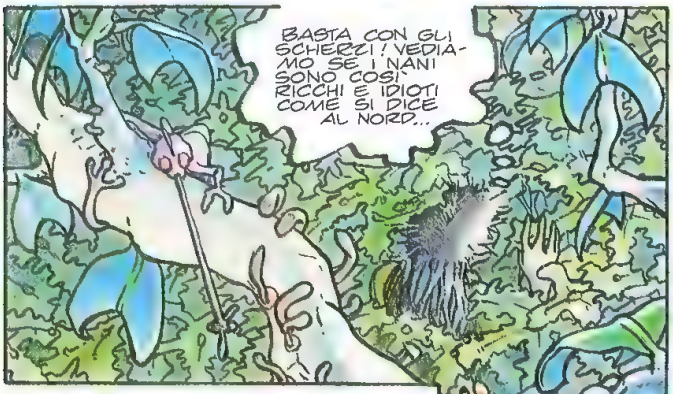

AAAH!
PER IL PIFFERO DEL GRANDE NANO!

EH! EH! EH! ...

PER MILLE DIAVOLI, COSA GLI È SUCCESSO?
SI SARÀ FERITO SCIVOLANDO...

O FORSE CHISSÀ? ...STIAMO IN GUARDIA, AREN, QUESTE CONTRADE NON CI SONO FAMILIARI!


POVERO OTEN, GLI VA TUTTO STORTO. DUE GIORNI FA GLI HANNO FREGATO LA MULA E TUTTE LE SUE COSE! E ADESSO ECCOLO QUI MEZZO MORTO!


BASTA CON GLI SCHERZI! VEDIAMO SE I NANI SONO COSÌ RICCHI E IDIOTI COME SI DICE AL NORD...

CHE SFORTUNA, LA FERITA È MOLTO PROFONDA!

LO SAPETE, NANEROTTOLI, CHE È PERICOLOSO ACCENDERE UN FUOCO IN QUESTA FORESTA? IL CREPUSCOLO HA GLI OCCHI... SPESSO MALEVOLI!

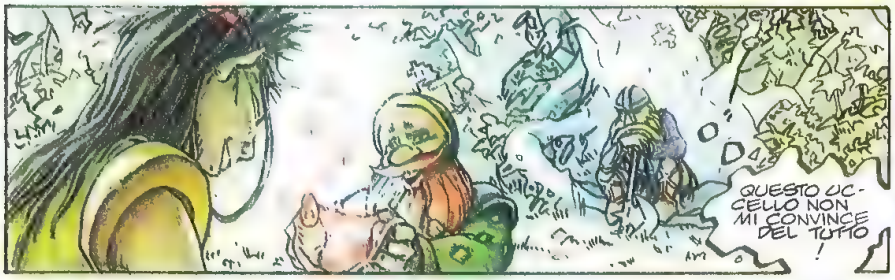
!?!
DA DOVE SBUCHI TU?...

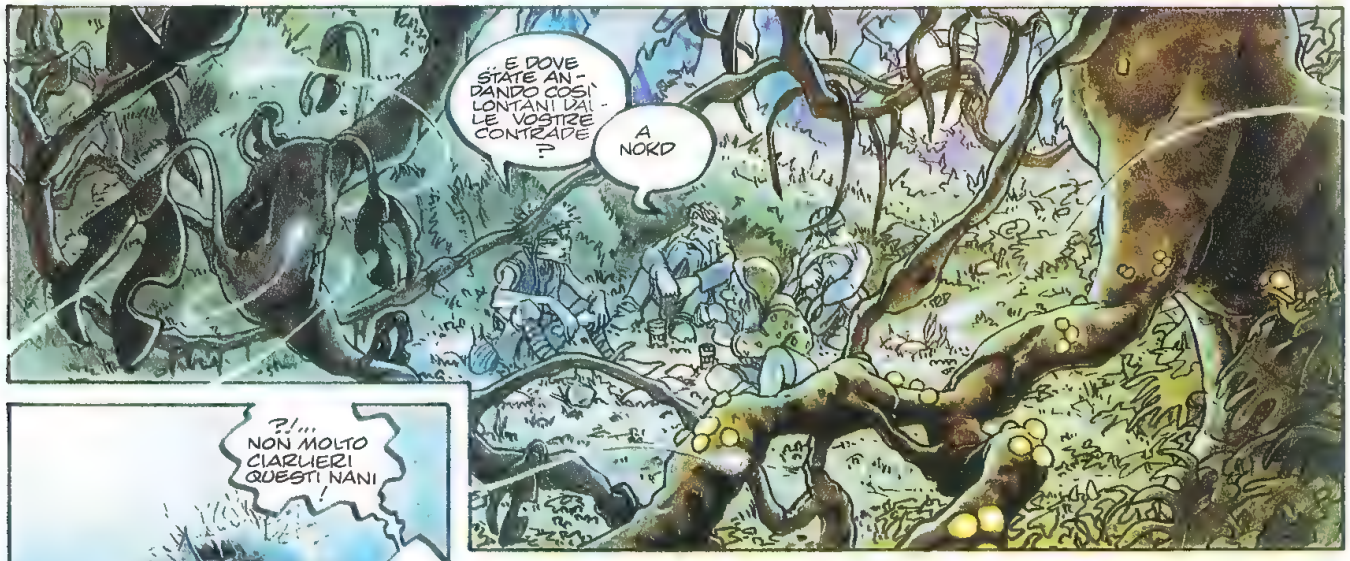
MI PRESENTO: FIRFIN, VAGABONDO E ALL'OCCASIONE GUARITORE DI GENTE ONESTA ...
...QUALCOSA MI DICE CHE POTREI RENDERMI UTILE...

UN GUARDIORE !! CHE BAZZA, NOREN, NON POTEVAMO TROVARE DI MEGLIO!
UHM... TROVARE DI MEGLIO? ...

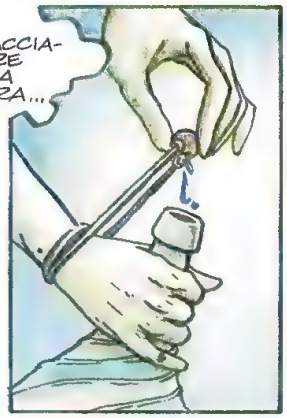
INTENDIAMOCI, ESERCITO LA MIA MODESTA ARTE UTILIZZANDO SALI PREZIOSI!

ECCO, SARÀ PRESTO IN PIEDI!
ACC... HO ESAGERATO UN PO'!


QUESTO UCCELLO NON MI CONVINCE DEL TUTTO!


...E DOVE STATE ANDANDO COSÌ LONTANI DALLE VOSTRE CONTRADE?
A NORD

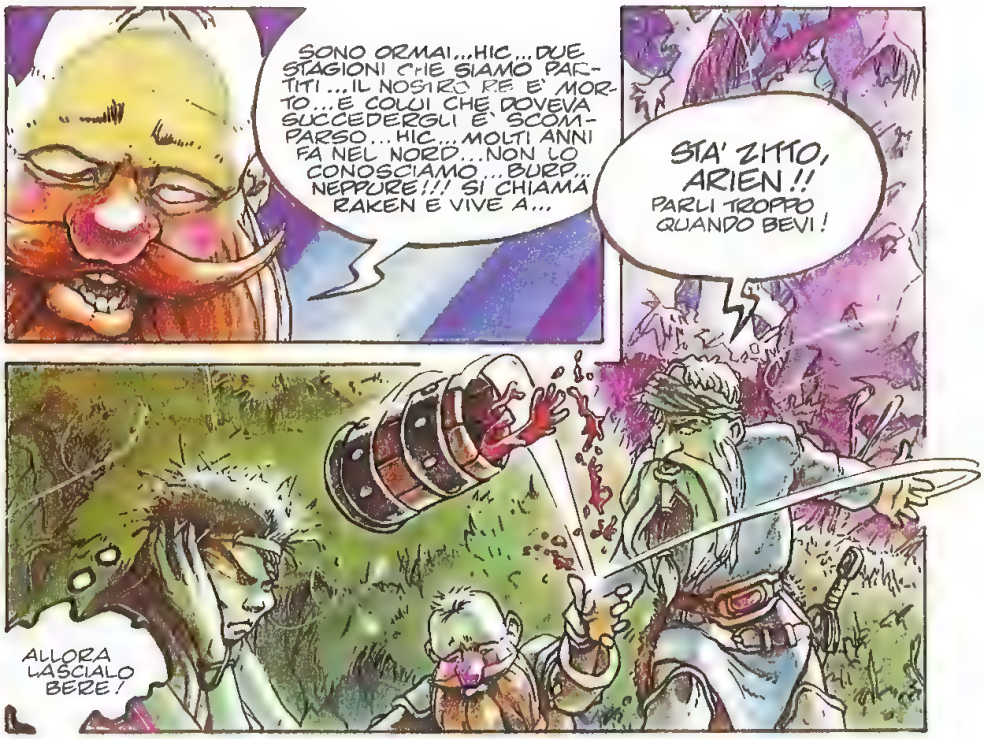
?!... NON MOLTO CIARLIERI QUESTI NANI!
...TSK... FACCIAMOLI BERE ALLA MIA MANIERA...

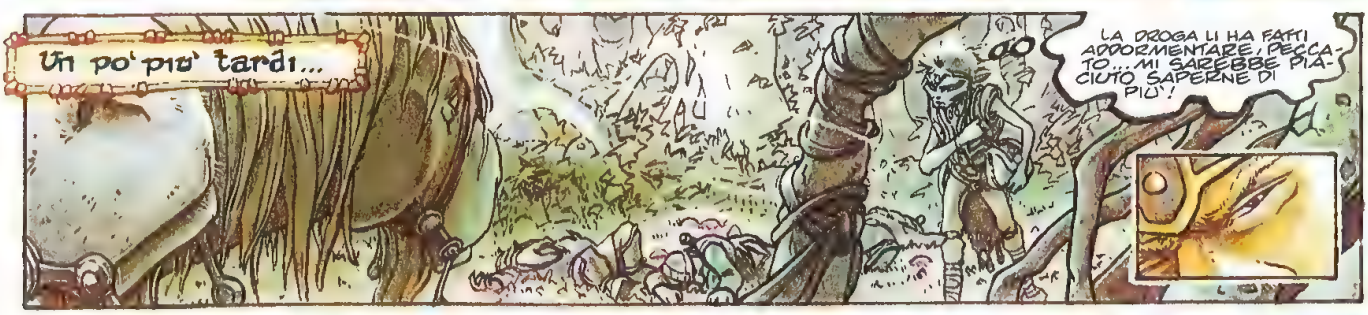


EBBENE, BRINDIAMO AL BUONO SVOLGERSI DEL VOSTRO VIAGGIO ...
PER MILLE DIAVOLI, NE ABBIAMO UN GRAN BISOGNO!!

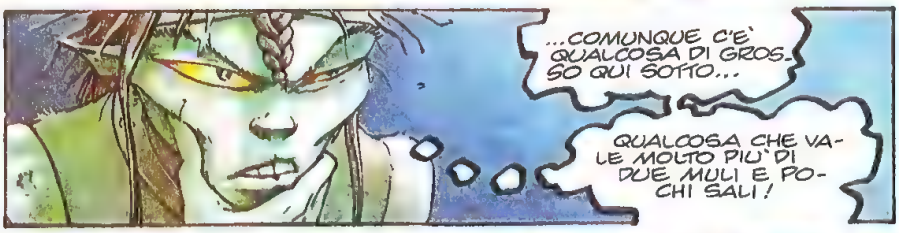
FIRFIN... BURP... SEI L'AMICO DEI NANI!
HAI SALVATO OTEN...HIC, E QUESTO NON LO DIMENTICHERO' MAI... TI DIRO'...HIC... COSA SIAMO VENUTI A FARE IN QUESTO PAESE DELLA MALORA...
ALLA BUON' ORA!

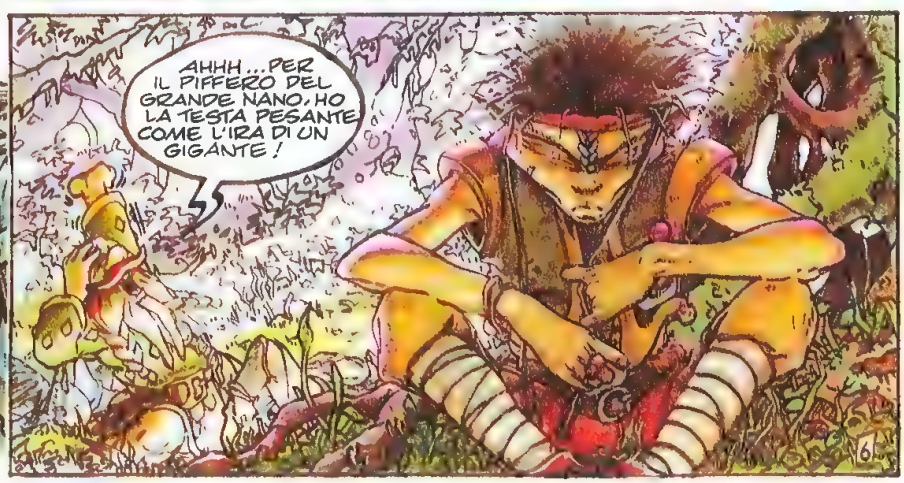
SONO ORMAI...HIC...DUE STAGIONI CHE SIAMO PARTITI...IL NOSTRO RE E' MORTO...E COLUI CHE DOVEVA SUCCEDERGLI E' SCOMPARSO...HIC... MOLTI ANNI FA NEL NORD...NON LO CONOSCIAMO...BURP... NEPPURE!!! SI CHIAMA RAKEN E VIVE A...

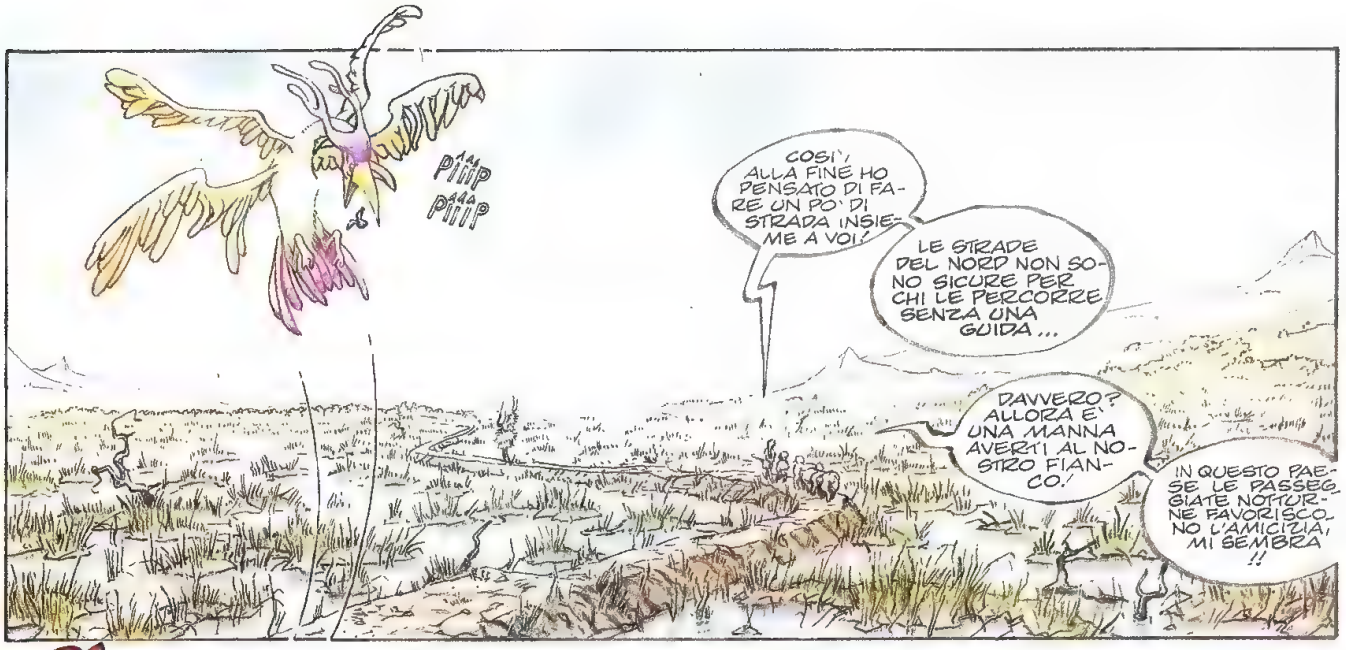

STA' ZITTO, ARIEN!! PARLI TROPPO QUANDO BEVI!
ALLORA LASCIALO BERE!

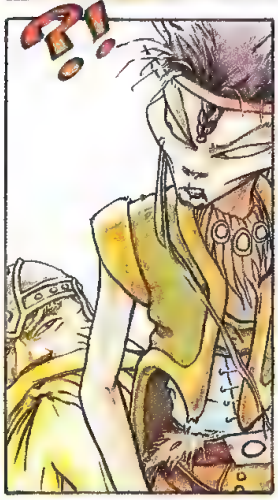

Un po' più tardi...
LA DROGA LI HA FATTI ADDORMENTARE, PECCATO... MI SAREBBE PIACIUTO SAPERNE DI PIU'!

...EH,EH,EH... NANI CHE CERCANO UN RE CHE NON CONOSCONO NEMMENO!... E' PROPRIO UNA STORIA DA NANI, QUESTA!
POVERETTI!


...COMUNQUE C'E' QUALCOSA DI GROSSO QUI SOTTO...
QUALCOSA CHE VALE MOLTO PIU' DI DUE MULI E POCHI SALI!

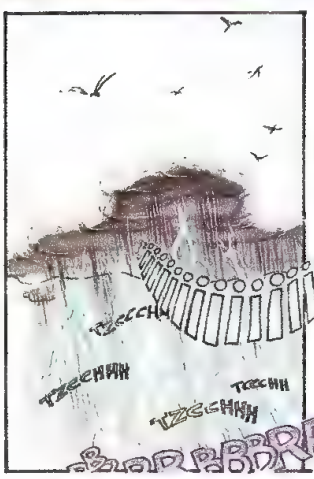

AHHH...PER IL PIFFERO DEL GRANDE NANO, HO LA TESTA PESANTE COME L'IRA DI UN GIGANTE!

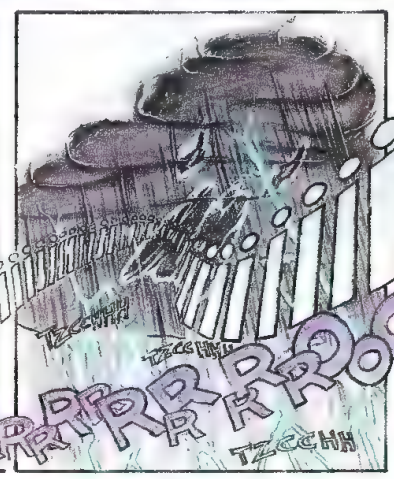

PIIIP
PIIIP
COSI', ALLA FINE HO PENSATO DI FARE UN PO' DI STRADA INSIEME A VOI!
LE STRADE DEL NORD NON SONO SICURE PER CHI LE PERCORRE SENZA UNA GUIDA...
DAVVERO? ALLORA E' UNA MANNA AVERTI AL NOSTRO FIANCO!
IN QUESTO PAESE LE PASSEGGIATE NOTTURNE FAVORISCONO L'AMICIZIA, MI SEMBRA!!


?!

TOH! UN PICCOLO TEMPORALE CHE VIENE VERSO DI NOI!
NELLA STAGIONE DELLE CENERI? MI STUPIREBBE!

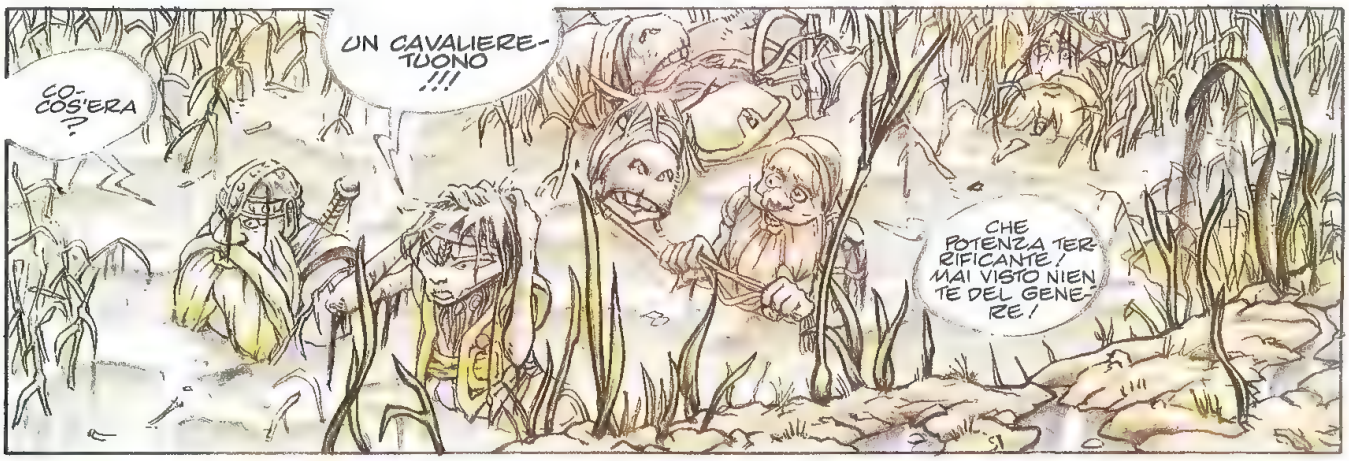
MA, MA... NON E' UN TEMPORALE!! PRESTO, NASCONDETEVI! PRESTO, QUELLA E' LA MORTE!!


TZECHH
TZECHHH
TZECHHH
TZECHH

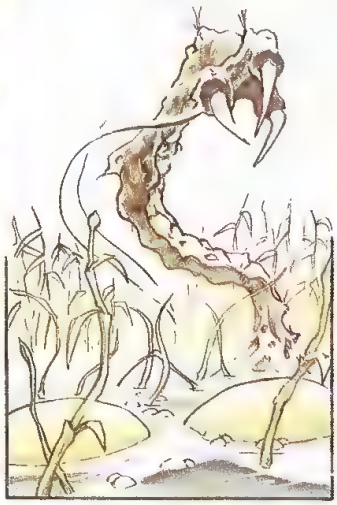

TZECHH
TZECHH
TZECHH

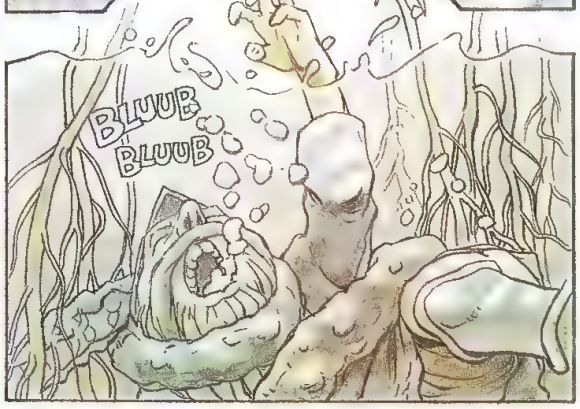
RRRR

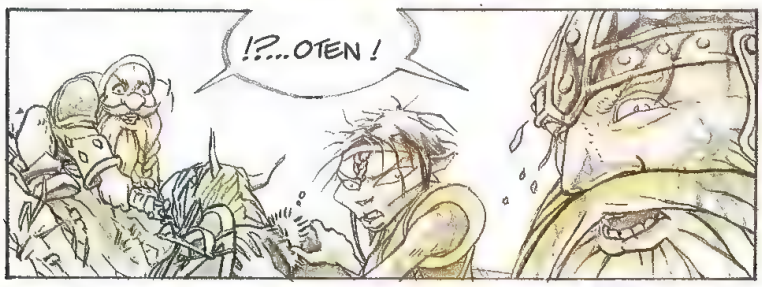
TZCCHH
TZCCHH
TZCCHH
PIIIP
PIIIP
PIIIP
PIIIP
PIIIP
PIIIP
PIENA DI DIVERTI-MENTI, QUESTA CONTRA-DA!!

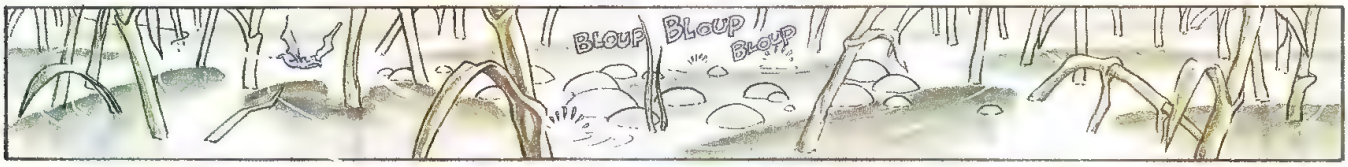

CO-COS'ERA ?
UN CAVALIERE-TUONO !!!
CHE POTENZA TERRIFICANTE! MAI VISTO NIENTE DEL GENERE!

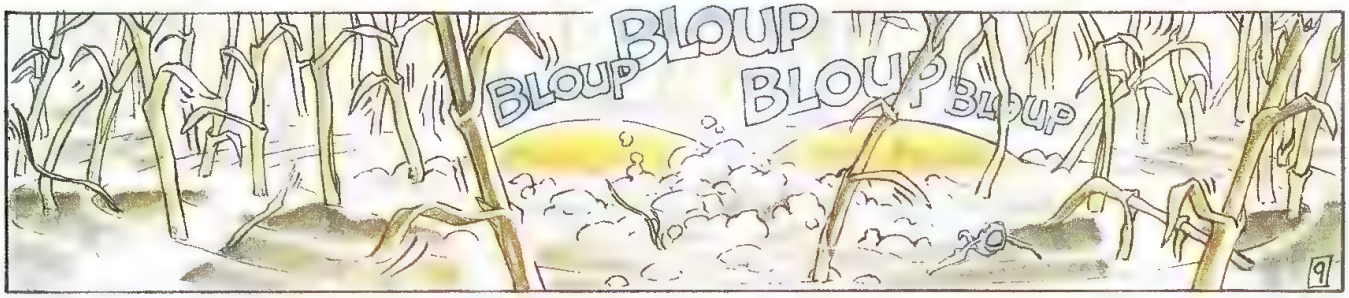
CHE PAESE!




BLUUB
BLUUB

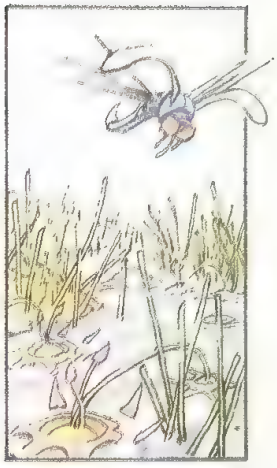

!?...OTEN!

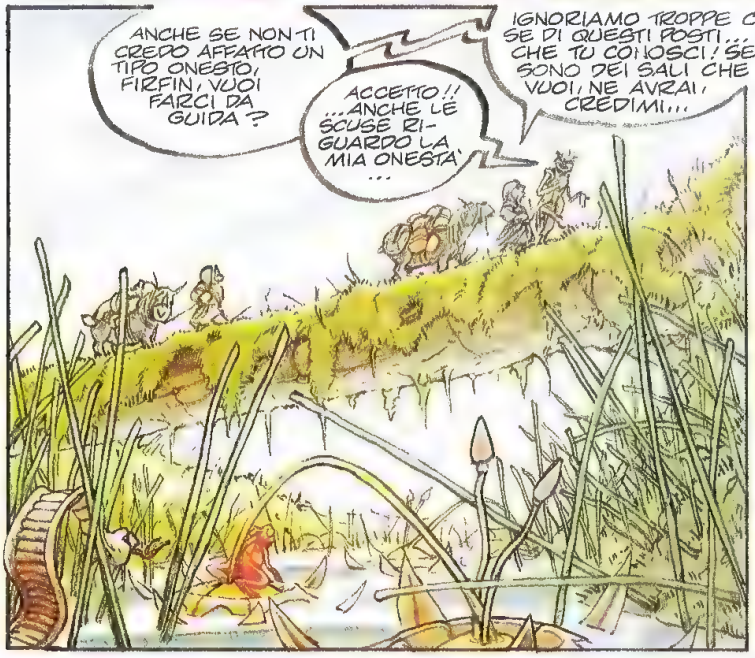

BLOUP
BLOUP
BLOUP

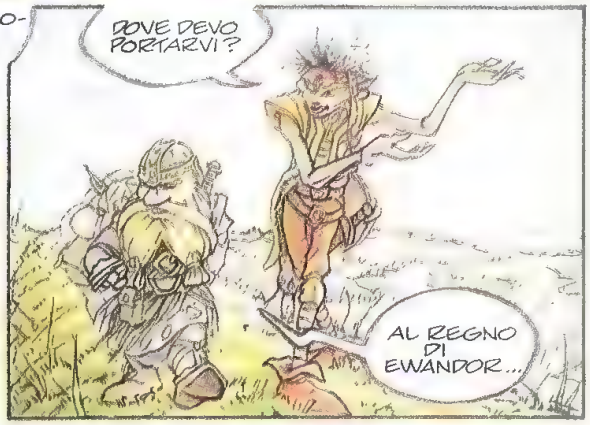

BLOUP
BLOUP
BLOUP
BLOUP

JRRUUUUÙÙ
UN JAGGER!!
GLI OCCHI... COLPITEGLI GLI OCCHI!
JRRUUUU
NON UCCIDERE I MIEI NANI, MOSTRO!
HIIIINNN
HIIIINNN
HIIIINNN
HIIIINN
HIIIINN
HIIIINNNNNNNNNN
CREPA!!
BEURK!! ...CHE SCHIFO DI PUZZA!
10

POVERO OTEN, IN QUESTO VIAGGIO NON GUIENE VA BENE UNA!
ECCO FATTO, IL PREZZO È LO STESSO...

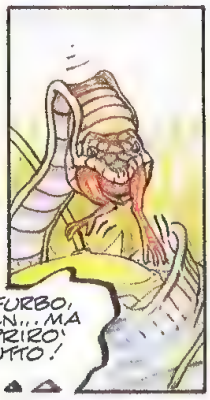



ANCHE SE NON TI CREDO AFFATTO UN TIPO ONESTO, FIRFIN, VUOI FARCI DA GUIDA?
ACCETTO!! ...ANCHE LE SCUSE RIGUARDO LA MIA ONESTÀ...
IGNORIAMO TROPPE COSE DI QUESTI POSTI... CHE TU CONOSCI! SE SONO DEI SALI CHE VUOI, NE AVRAI, CREDIMI...

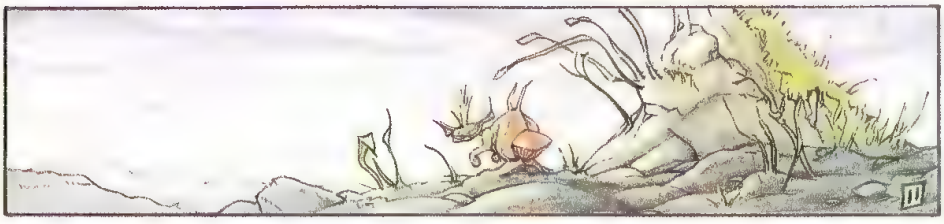

DOVE DEVO PORTARVI?
AL REGNO DI EWANDOR...

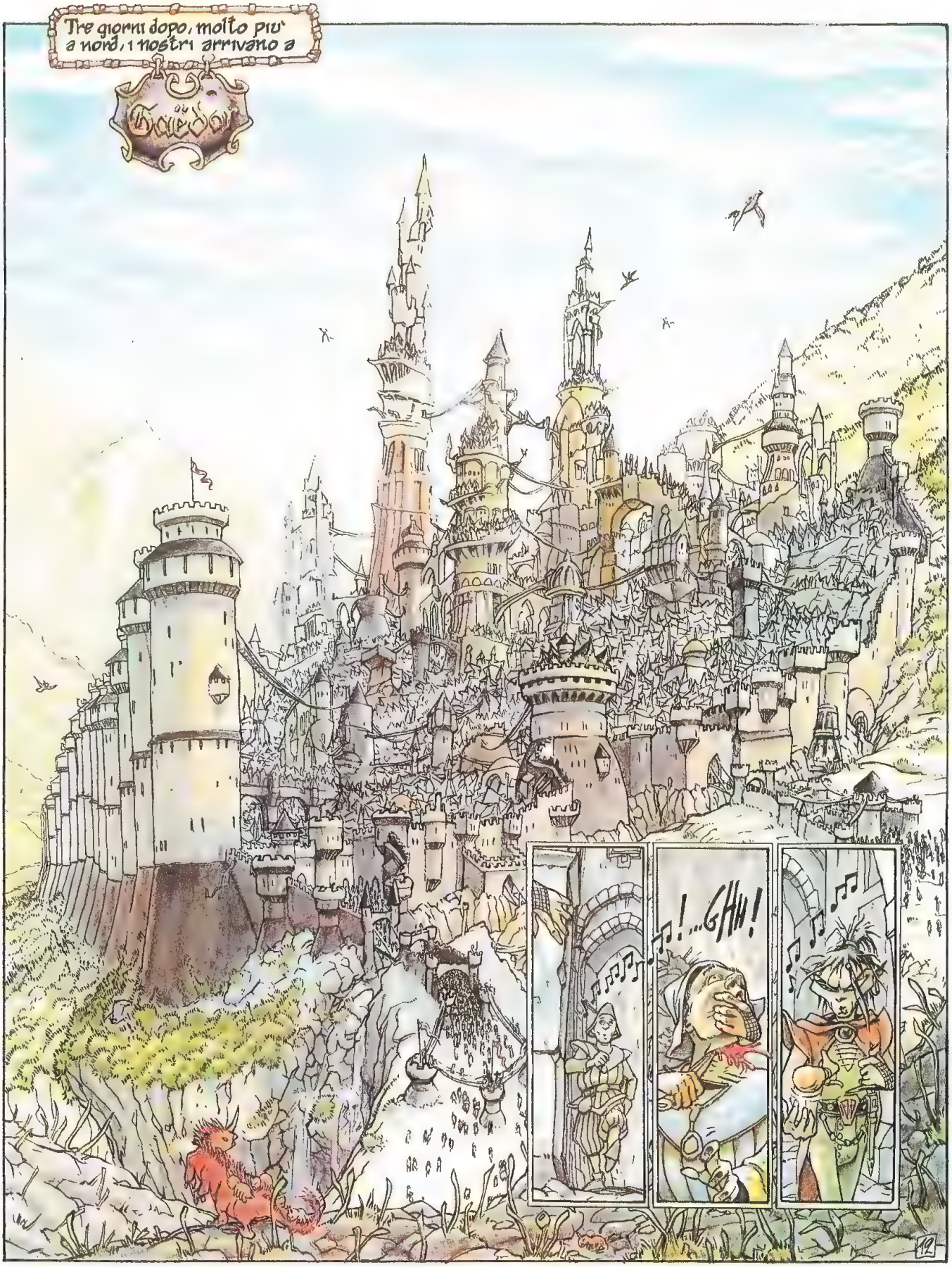
EWANDOR!! ECCO UN VIAGGIO LUNGO E PERICOLOSO...
CHE NE DICI DI RACCONTARMI QUALCOSA IN PIÙ?

NE SAI ORMAI QUANTO NOI!
SEI FURBO, NOREN... MA SCOPRIRÒ TUTTO!

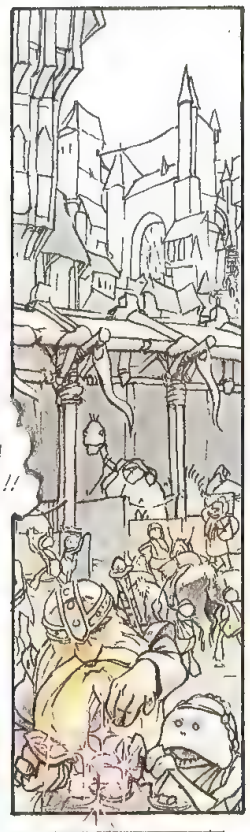


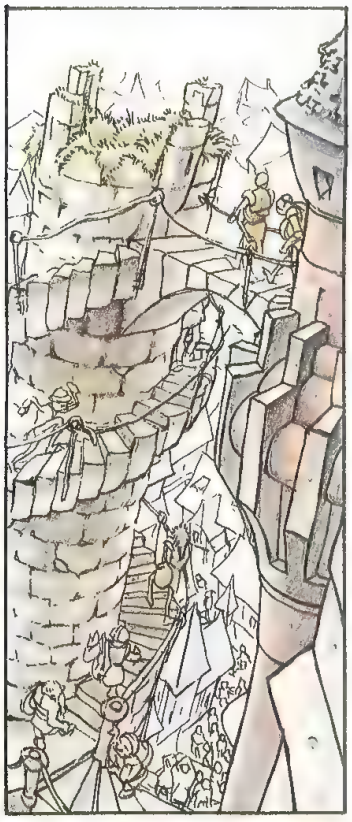
DOVRESTE ANCHE INGAGGIARE UN MERCENARIO...

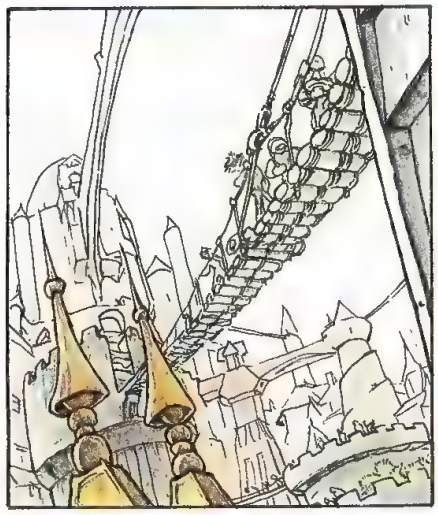



Tre giorni dopo, molto più a nord, i nostri arrivano a
Gaëdor
♫!...GHH!

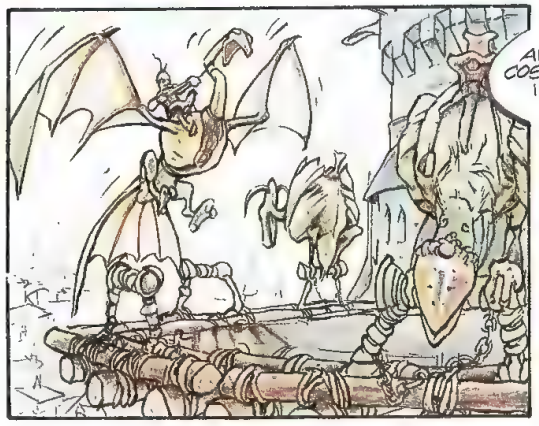
STERCO DI GIGANTE, CHE CITTÀ!!

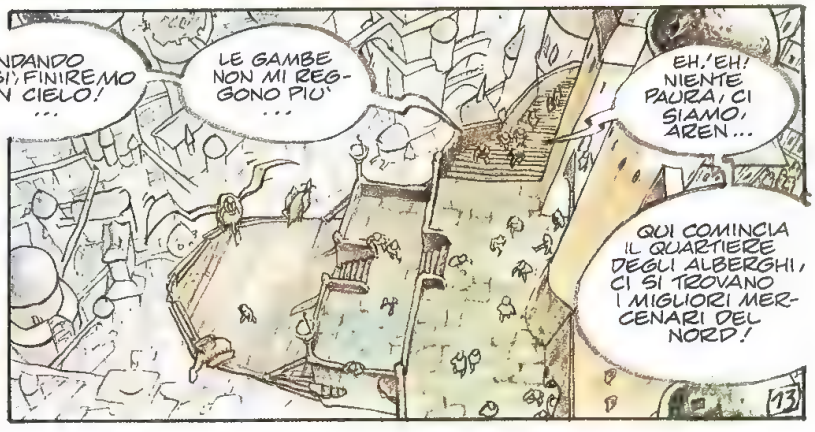


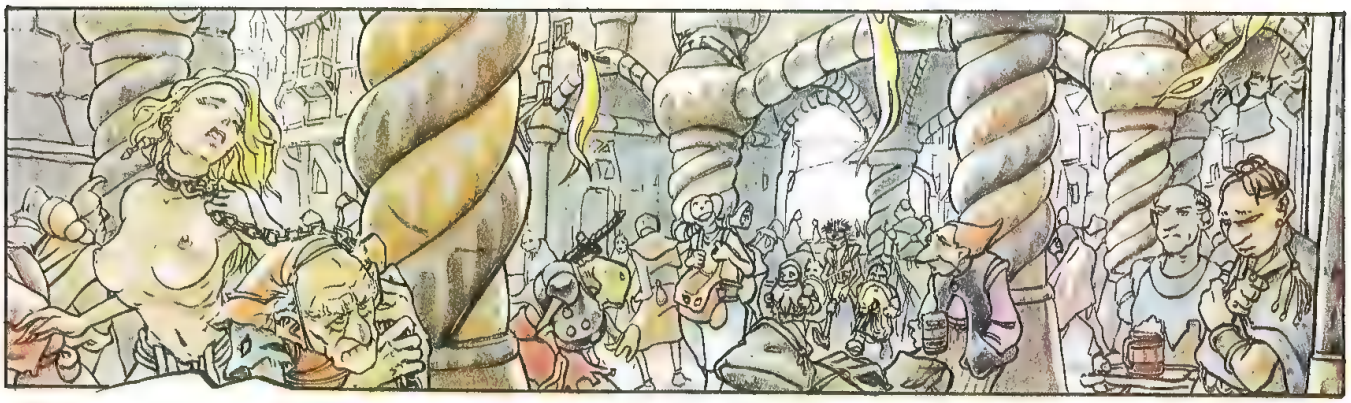


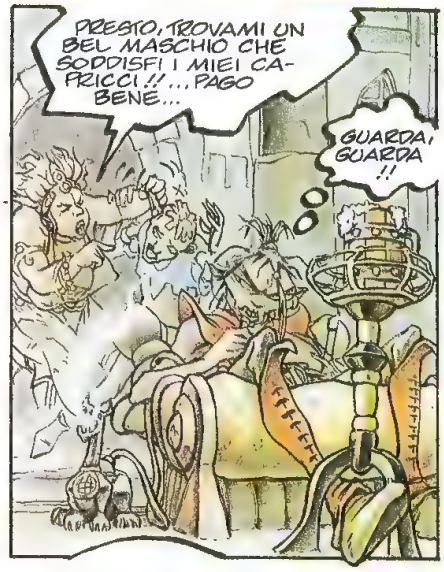


È... È ALTA QUASI QUANTO LE NOSTRE MONTAGNE!
MA PIÙ MOVIMENTATA!


ANDANDO COSÌ, FINIREMO IN CIELO! ...

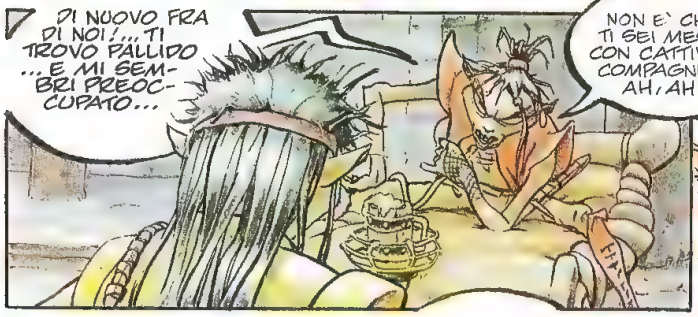

LE GAMBE NON MI REGGONO PIÙ ...
EH, EH! NIENTE PAURA, CI SIAMO, AREN...
QUI COMINCIA IL QUARTIERE DEGLI ALBERGHI, CI SI TROVANO I MIGLIORI MERCENARI DEL NORD!



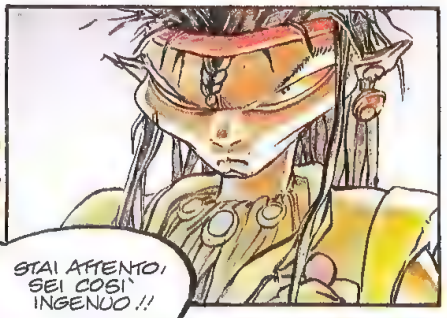

PRESTO, TROVAMI UN BEL MASCHIO CHE SODDISFI I MIEI CAPRICCI !! ... PAGO BENE...
GUARDA, GUARDA !!

ALLORA, FIRFIN, NON SALUTI IL TUO AMATO FRATELLONE ?
ACC! MIRLIN !!
?!

ASPETTATE-MI QUI !


DI NUOVO FRA DI NOI !... TI TROVO PALLIDO ... E MI SEMBRI PREOCCUPATO...

NON E' CHE TI SEI MESSO CON CATTIVE COMPAGNIE ? AH, AH !!


STAI ATTENTO, SEI COSI' INGENUO !!

ASCOLTAMI BENE, MIRLIN, NON C'E' PIU' NIENTE FRA DI NOI, CREDEVO DI AVERTELO DETTO !
QUEI DISCORSI DA PAGLIACCIO TIENITELI PER I GRULLI ...
NON FACCIO PIU' PARTE DELLA BANDA DI TAGLIAGOLA !!
...SARAI SEMPRE UN BUONO A NIENTE, UNO STOPIDO !!

PIUTTOSTO, DIMMI COSA CI FAI CON QUELLE MEZZE PORZIONI. INTENDI RIVENDERLE ?

14

-CONTINUA-

DIETRO LE QUINTE DI DYLAN DOG

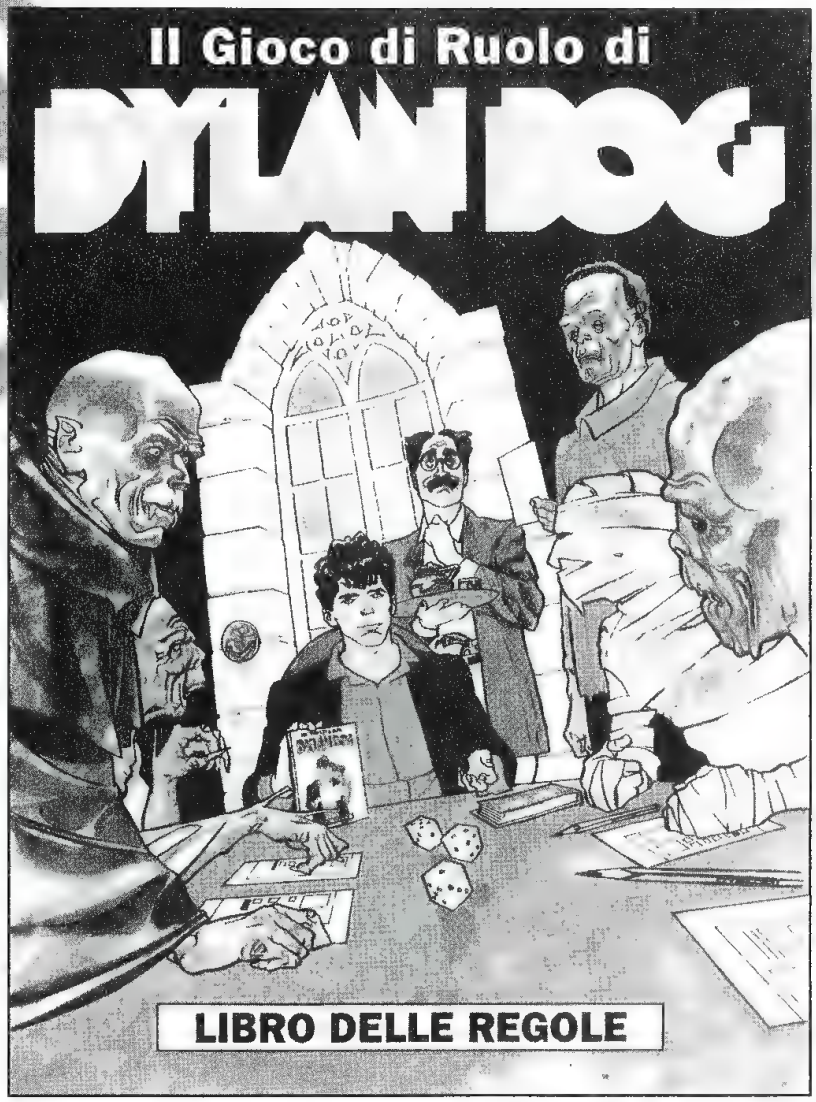
OVVERO: QUANDO PROGETTARE UN GIOCO DIVENTA UNA CORSA AGLI OSTACOLI.

DI ALESSANDRO IVANOFF

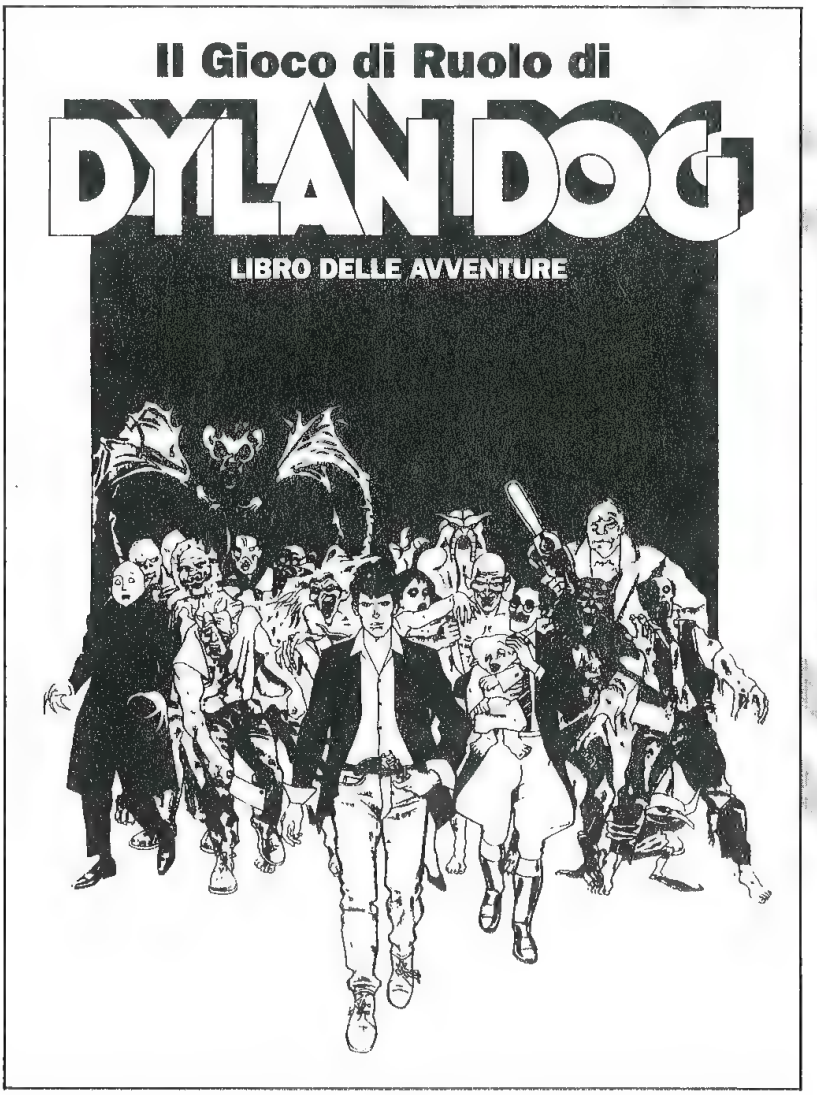
Creare un gioco di ruolo è un progetto spesso ambizioso e di difficile realizzazione; l'entusiasmo iniziale si trasforma lentamente in una corsa a ostacoli, con molte incognite e poche, pochissime certezze.
Questo articolo vorrebbe far luce su quello che è avvenuto dietro le quinte della realizzazione de *Il gioco di ruolo di Dylan Dog*, spiegando alcune scelte e cercando in tutta onestà di far capire quali sono gli ostacoli maggiori da affrontare per chi, come noi, si è messo in testa di produrre un nuovo gioco.

PRIMO OSTACOLO: LA CONCEZIONE

«Sono stufo dei soliti giochi, facciamolo noi un nuovo sistema.»
Solitamente con queste parole viene preannunciata la noia per un prodotto e il desiderio di creare il gioco perfetto.
Nella mente già si pregusta un sistema che piace a tutti, perfetto, giocabile, semplice per chi lo vuole semplice, realistico per chi lo vuole realistico, complesso per chi lo vuole complesso.
«Possibile che nessuno l'abbia ancora fatto?», ci si domanda mentre si prova a buttar giù i primi appunti del più bel sistema di gioco.
Poi, il giorno dopo, gonfi di orgoglio, si mostrano agli amici, ma invece delle lodi per le pensate geniali, sicuramente le più belle dell'ultimo secolo, ci si sente domandare con aria innocente: «Ma se io faccio così, la regola come funziona?», «Come faccio a fare questo?», «Perché è più facile fare così che in quest'altro modo?» In meno di quindici minuti il sistema perfetto è un cumulo di correzioni, errori, idee campate in aria, guidate da una logica folle che nessun altro al mondo è in grado di comprendere.
In poco tempo si impara la prima regola: il sistema di gioco perfetto non esiste, durante la progettazione si deve scendere a compromessi fra realismo e giocabilità.
Forti dell'esperienza maturata, iniziano i confronti su come risolvere i problemi, quali elementi considerare importanti e quali no. In prima istanza vengono analizzati la creazione del personaggio, il sistema di gioco, la filosofia che guida tutto il progetto.
E' bene definire subito il grado di difficoltà che, contrariamente a quanto si possa pensare, non può essere di-



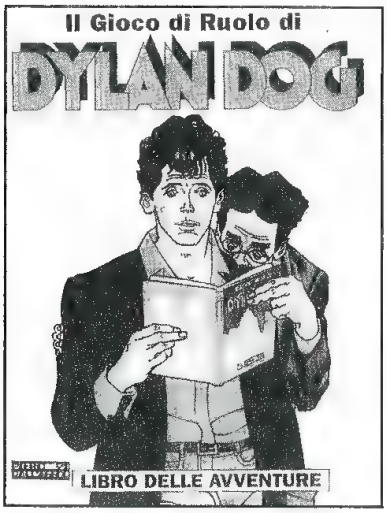
scusso durante la creazione del gioco, perché porterebbe a una non uniformità dei termini e della complessità del sistema.
Per *Il gioco di ruolo di Dylan Dog* è stata scelta la strada del gioco semplice, basato principalmente sul sistema delle 'abilità' reso famoso dalla Chaosium e, successivamente, dalla Hero Games e dalla Steve Jackson.
La scelta è stata anche forzata dall'impossibilità di usare classi di personaggi predefiniti (come *D&D*, per intenderci), che poco o nessun senso avrebbero per un'ambientazione moderna e polivalente; un geometra dei giorni d'oggi non è solo geometra, così come un professore non si limita a insegnare; inoltre, contrariamente al genere fantasy, i giochi di ruolo con ambientazione reale richiedono l'uso di abilità scientifiche e tecniche che spesso sono trascurabili in altri universi.
Il rischio maggiore del sistema ad abilità è quello di far cadere il gioco in un continuo lancio di dadi per stabilire se si conosce un argomento, con delle semplificazioni del tipo 'sì no' senza vie intermedie.
Consapevoli di queste possibili limitazioni, in fase di progettazione abbiamo cercato di dare un significato più ampio ai semplici livelli delle abilità, interpretandone il valore; esistono quindi la conoscenza media e la cultura approfondita di un argomento, che permettono di conoscere molte informazioni senza ricorrere ai dadi, rendendo il gioco più scorrevole nel suo evolversi.
Durante la generazione del personaggio, indubbiamente la fase più lunga proprio per avere meno intoppi durante il gioco, abbiamo cercato di considerare tutti gli elementi che possono influire sulla maturità di una persona e, individuati questi elementi principalmente nella scuola e nel lavoro, sono state introdotte due tabelle apposite che permettono al personaggio di sviluppare le abilità all'interno di quei campi in cui può aver ricevuto l'educazione; è stata ovviamente operata una semplificazione riguardo ai tipi di scuole che un personaggio può frequentare, con le tre maggiori categorie riguardanti studi classici, tecnici e artistici.
Altri due argomenti che hanno richiesto una continua discussione in fase di progettazione sono stati l'esperienza e la simulazione della paura all'interno del gioco.
Quest'ultima è stata indubbiamente la parte più difficile da realizzare, perché non era nostra intenzione usare un sistema troppo semplicistico come quello de *Il richiamo di Cthulhu* né uno troppo complesso. Alla fine è nato il 'Self Control', la caratteristica indubbiamente più innovativa del gioco.
Essa rappresenta la capacità di essere razionali di fronte agli avvenimenti ultraterreni che accadono al personaggio.
Il 'Self Control' può diminuire se gli eventi a cui assistiamo sono sconvolgenti, fino a raggiungere valori negativi che portano alla pazzia e alla morte, ma viene recuperato normalmente con il passare del tempo: uno spavento, in quanto tale, dopo qualche giorno sarà solo un labile ricordo, e la capacità razionale della persona è totalmente recuperata.
Anche l'attribuzione dell'esperienza è stata oggetto di diverse discussioni; ciò che volevamo ottenere era un sistema che premiasse i giocatori per la loro bravura di gioco e il loro comportamento, indipendentemente dalle abilità dei personaggi o dai mostri uccisi.
Alla fine abbiamo optato per dare all'arbitro il compito di attribuire i punti esperienza, assegnando un punteggio per tre diverse componenti: risoluzione della storia, comporta-



mento nel gioco, interpretazione del personaggio.
Con i punti esperienza il giocatore può incrementare le sue abilità, obiettivo che può però essere raggiunto anche facendo ricorso allo studio e all'allenamento fisico.

SECONDO OSTACOLO: IL FUMETTO

Credo che non vi siano dubbi nell'affermare che il lettore di un libro (o fumetto, come nel nostro caso) sia uno spettatore passivo degli avvenimenti narrati; egli non è in grado di cambiare gli eventi, né di prendere proprie decisioni; inoltre il fumetto, malgrado possa presentare vicende connesse con lo stesso eroe come protagonista (nel nostro caso Dylan Dog), è molto più simile a un film che nasce all'inizio e muore alla fine dell'albo; anche i continui richiami alle passate avventure che spesso introducono le nuove vicende sono frutto di accomodamenti che il lettore deve 'subire'.
Ma nel gioco di ruolo, specie se continuato con gli stessi personaggi, una storia ha un inizio qualsiasi ma un finale che, per molti versi, deve essere netto, preciso e logico: niente ultima vignetta che lascia dubbi su ciò che è successo.
Per esempio, nel n. 2 di "Dylan Dog, l'indagatore dell'incubo" il protagonista si trova a dover compiere ricerche su un redivivo Jack lo Squartatore, che altri non è che una giovane ragazza che ha deciso di risolvere i problemi di sovrappopolazione di Londra e intascarsi una lauta eredità; fin qui nulla di strano, ma quando Dylan scopre la verità e l'assassina si appresta a eliminarlo, prima che questa possa sparare la statua in cera di Jack si anima e uccide la donna che ha osato profanare la sua memoria; ora, mentre il fumetto termina qui lasciando nel lettore dubbi amletici come «ma allora l'anima di Jack è ancora viva», un giocatore di ruolo non avrebbe scrupoli a distruggere la statua in cera, o comunque a indagare per scoprire il motivo dell'improvvisa rianimazione della statua.
Nel gioco niente finali a sorpresa



quindi, né spiegazioni sibilline o irrazionali che, spesso, sono la giusta cornice della conclusione dell'albo.
E questo è stato indubbiamente l'ostacolo più grande che abbiamo dovuto affrontare cercando di dare una spiegazione razionale a tutti quei fenomeni dell'orrore che sono in contraddizione tra loro.
Presupponendo quindi che un giocatore sia disposto ad accettare l'esistenza degli zombie, deve essere pronto ad accettare anche omuncoli, porte dimensionali, extraterrestri e ogni altro elemento orrorifico.

TERZO OSTACOLO: LA CRITICA

Il gioco di ruolo di Dylan Dog sembra essere destinato a un lungo, interminabile confronto con la critica, spesso spartana e guidata dai soliti settarismi che caratterizzano il GdR in Italia, nonché con un prodotto che, per ovvie ragioni, è il concorrente principale di *Dylan*, ossia *Il richiamo di Cthulhu*.
Il confronto diretto tra il sistema di *Dylan* e quello di altri prodotti non è però un fattore determinante per scegliere un gioco o per orientarsi sul mercato.
In moltissimi casi non sono certo le regole che fanno divertire i giocatori, ma le storie e le possibilità che il sistema offre per spaziare con la fantasia; una spiegazione del genere, ripudiata dagli amanti dei regolamenti complessi che trovano nella ricchezza dei dettagli delle regole il fascino del gioco, spiega perché *AD&D* sia così diffuso nel nostro paese e non, per esempio, *Role Master*. Anche lo stesso *Cthulhu* deve il suo successo non alle regole, spesso lacunose e in troppi casi semplicistiche, ma allo smisurato fascino che i Grandi Antichi riescono a esercitare nella fantasia dei giocatori.
Sotto questo punto di vista, *Dylan Dog* parte avvantaggiato; nelle sue avventure, e di conseguenza nel gioco, non esiste filone orrorifico che non sia stato toccato dal tenebroso 'indagatore dell'incubo': gli zombi di Romero, lo psicopatico omicida, l'uomo posseduto dal diavolo, i viaggi nel tempo sono solo alcuni degli aspetti che il gioco si promette di ricreare in una partita. Se l'arbitro poi ne sarà in grado, potrà dare vita egli stesso a nuove saghe di orrori di fronte alle quali anche il potente Cthulhu, incatenato nella città di basalto, non può far altro che impallidire.

Il gioco di ruolo di DYLAN DOG è edito su licenza della Sergio Bonelli Editore.
©DAS Production, tutti i diritti riservati. **DYLAN DOG©** è un marchio della Sergio Bonelli Editore.

RACCONTI DI TAVERNA

Una sera, tanto tempo fa, in una taverna lontana lontana....

STORIE DALL'ELFO NERO

compilate dal menestrello Licentious

Di tutti i posti malfamati del Multiverso, ce n'è uno particolarmente infame: l'Elfo Nero. Una locanda frequentata dalla peggiore feccia di innumerevoli mondi, individui spregevoli che vivono accoppando mostri, rubando tesori e approfittando di povere fanciulle indifese con la scusa di salvarle dai loro rapitori. Questi biechi criminali di fronte ad un boccale di birra, di sidro, o di altre sostanze ancora peggiori, si sciolgono la lingua, e cominciano a raccontare storie inverosimili (e spesso inventate) di mirabolanti imprese. Tendete l'orecchio, avventurieri in erba... Chissà che tra tante fole non riusciate a cogliere qualche suggerimento utile per la vostra carriera!

«BURPPP! Bona, 'sta birra! Dammene ancora, oste!» esclamò Bullo, facendo rotolare qualche moneta d'argento sul tavolaccio di marmo. Kappa, il laido oste dell'Elfo Nero, diede un'occhiata casuale alle monete, mentalmente contando a quanti boccali corrispondessero. Stava già per intascarle, quando notò qualcosa di strano. «Sta a vedere che Bullo mi vuole fregare come quella volta delle monete di stagno» pensò Kappa. Prese la lanterna e ne esaminò una da vicino.
«Hmmm... Queste sembrano proprio le monete dell'antico regno hobgoblin di Kuth. Dove le hai prese? Risalgono ad almeno otto anni fa!»
«Ah, be', oh. Uhm. Ah, sì! Ecco. Vengano da una delle mie prime avventure, credo addirittura la prima mi sa,. Vedete, io ero là!»
«TU?!? Ma dovevi essere bambino!» esclamarono sorpresi gli altri.
«Eh be' sì. Insomma quasi. Ma ero già abbastanza grosso e robbusto allora da menaje a tutti! Comunque non ci ho voglia di raccontarla. Burp!»
Un continuo brontolìo, stimolato dal piccolo Akken, che conosceva benissimo la storia, si alzò dal tavolo:
«Dai... Su.... Racconta....Non siamo qui per questo?»
Dopo cinque minuti di insistenze e altri due boccaloni Bullo sbottò:
«Vabbè, vabbè, basta che ve zittate! Era primavera. Il quarto giorno di primavera. Passavo per la strada quando te vedo dei tipi che parlavano di un posto segreto. Mica tanto segreto, se sentiva quello che dicevano in mezzo paese. Insomma, dicevano che 'sto posto stava in mezzo alle montagne, pieno de tesori e de mostri, ma molto pericoloso, tanto che molti erano partiti...»
«...e mai nessuno era tornato» cantilenarono gli altri in coro. «Sì, ci sembra di averla già sentita qualche volta, questa storia!»
«Hrumpf! Pure io, ma allora era la prima volta. Ma me piaceva 'sta cosa der pericolo e der mistero. E poi stavo senza una lira. M'hanno prestato i soldi e m'hanno equipaggiato de tutto punto e siamo partiti....»

Presumo che questa esperienza non sia nuova per nessuno: il gruppo di principianti alle prese con la prima avventura in assoluto. La situazione può essere ulteriormente peggiorata dal fatto che anche per voi, cari Master, si tratti della 'prima volta'. Eppure è un'esperienza importante, perché lascia sempre, in un modo o nell'altro, il segno. Supponiamo che voi non siate un arbitro del tipo 'killer', ma che cerchiate, sempre all'interno delle regole, di dare una mano ai giocatori. Se il gioco piacerà alle reclute, avrete tutto il tempo di dimostrare la vostra cattiveria e perfidia nelle avventure future.

Racconto di Bullo

I gradini erano umidi e i passi risuonavano sinistramente nella scala che s'inoltrava nell'oscurità. La timida luce della torcia scoprì una stanza quadra

ta di sei metri di lato, con tre porte, una di fronte agli avventurieri, una a destra e una a sinistra.
Dugorian, con la sua voce da nobilotto ubriaco, esortò il gruppo:
«Allora, che cosa aspettate? Entriamo!»
Avanzarono con un sonoro sferragliare di piedi corazzati, poi cominciarono a esaminare le porte, una a una, prima di accorgersi che l'ingresso che avevano usato era quasi completamente chiuso da una pietra, che si stava silenziosamente sollevando da terra.

Meglio mandare qualcuno poco corazzato e capace di muovere silenziosamente (magari il ladro?) in avanscoperta, per individuare eventuali nemici. Nel contempo, potrà cercare le trappole e, male che vada, ci cadrà dentro solo lui.

I cinque si guardarono l'un l'altro con aria di paura e di rimprovero:
«Allora, Gorgosh, non hai controllato il pavimento, vero? Non vedi che quella pietra è smossa?»
«Ma, veramente, io stavo guardando le porte...»

Cercate trappole ogni volta che è possibile!

«Bah, fa lo stesso, datemi una mano per vedere se riusciamo a smuoverla.»
In quattro si misero a spingere la pietra, mentre Gorgosh il ladro osservava in disparte. Il loro lavoro, tra sbuffi e lamenti, fu interrotto dal sordo rumore di un corpo che cadeva.

Quando effettuate attività che richiedono molto tempo, lasciate SEMPRE qualcuno di guardia, per evitare di farvi sorprendere!

Girandosi, notarono che la porta si era aperta e che da essa tre goblin con arco e frecce avevano trafitto e ucciso il povero Gorgosh. Preso dal panico, il terrorizzato Laffonis urlò: «Atran natrach, orgal onnos» e, un attimo dopo, i tre goblin dormivano come angioletti. Bullo se ne stava in un angolo, con le armi sguainate, borbottando tra sé e sé: «Porca polenta, non era proprio il caso di sprecare 'st'incantesimo così contro tre sgorbi. Magari, poi, c'aveva solo quello».
Mai parole furono di peggiore augurio, perché pochi istanti dopo, sulla porta, si fece avanti un robustissimo gnoll con l'alabarda. Dugorian, finalmente contento di menare le mani, gridò: «Cavicaaa...» solo per infilzarsi contro la punta dell'alabarda.
Riuscì comunque ad assestare un colpo prima di lasciare questa valle di lacrime.

Attaccate in maggior numero possibile contemporaneamente (almeno i guerrieri!), evitando gli stillicidi. Al tempo stesso, non dimenticate di proteggere i personaggi più deboli, soprattutto i maghi e i feriti gravi. Concentratevi, se possibile, sul mostro più forte. Se non vincete, almeno finite di soffrire prima...

Il mago estrasse la daga e, con uno sguardo pazzo, si lanciò all'assalto a sua volta; la sua fortuna smisurata gli permise, unita alla sua proverbiale agilità, di resistere per quasi un minuto all'attacco dello gnoll...

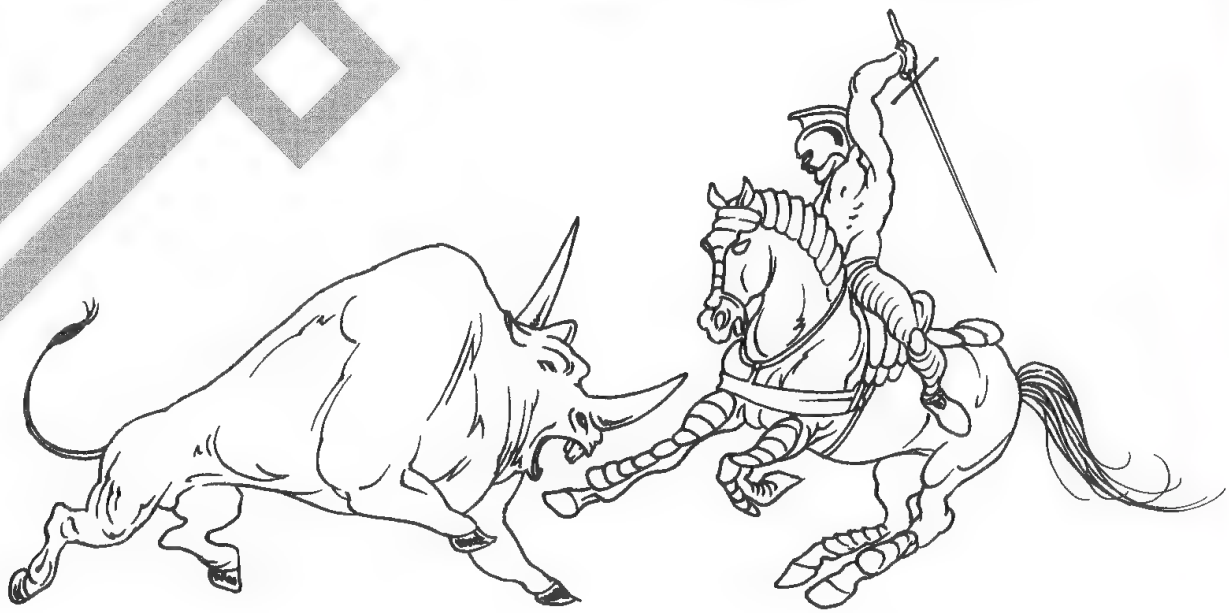
Il comportamento del gruppo di Bullo è quello classico dei principianti. In pratica, nessuno sa bene che deve fare (qual è quindi il suo ruolo) per cui il ladro e il mago vogliono combattere, usano tutte le risorse al momento sbagliato e non sanno valutare la forza degli avversari.

«E allora, sei rimasto solo? Contro uno gnoll? Come fai a essere ancora vivo?»
«Bisogna avecce testa, ragazzi. Lo sapete, no, che gli gnolli non so' granché furbi. Mentre il mago, pace all'animaccia sua, se faceva massacra', io ho mollato la torcia per terra e ho lanciato 'na moneta nell'angolo. Poi so' rimasto a aspetta'. Quando lo gnollo è entrato, attirato dal rumore, l'ho attaccato alle spalle colla spada corta... Ancora c'ha da capi' con che l'ho ammazzato.»

Se la situazione è disperata e il mostro è stupido, provate a usare il cervello: qualche trucco potrebbe riuscire, specie con l'aiuto benevolo del Master. Se invece la situazione è disperata e il mostro è intelligente, spingetelo a parlare e contrattare. Chissà che non si apra qualche scappatoia inaspettata! Male che vada, arrendetevi. Meglio un avventuriero vivo oggi che uno morto domani.

«Veramente brillante» disse sarcastico Gadoz, rigirando uno dei suoi dodici anelli magici «e poi come sei uscito?»
«Insomma, ho cercato un po' e ho trovato 'na leva. Ho provato a tiralla e, aho!, s'è aperta la porta. Ho arraffato tutto il tesoro che potevo, me so' riempito le tasche con quelle monete là che Kappa s'è intascato e me ne so ito di corsa. Ho pure fatto un voto che non mi sarei più imbrancato con sciagurati come quelli ma, aho!, me sbagliavo. Infatti il mese successivo io e Squerian delle nove dita ce trovavamo....»
«Bevi, bevi che è meglio; questa storia ce l'hai già raccontatata mille volte... Tu contro il drago rosso da solo...»
«Che "bullata"....» aggiunse Kappa.
«Ma è vero! Che nun me credete?»
Le urla di protesta dell'allegra brigata seppellirono il povero Bullo, che per il resto della serata non parlò più. In compenso, si fece altri dodici boccali di birra.

Morale
Molte di queste cose si apprendono con l'esperienza, ma potrete comunque dare ai vostri giocatori alcuni di questi consigli per l'esplorazione dei dungeon e ricordarglieli spesso, magari dicendo: «Se aveste fatto questo e quest'altro, non sarebbe accaduto...» (Odiosissimo, n.d.r.).



GALATEO DI ROLEPLAYING MODERNO PER SIGNORINE

DI GIANNA MASETTI

Questo breve manuale è indirizzato alle fanciulle desiderose di giocare a Twilight 2000, Danger International, Delta Force *e affini, senza sapere nulla di armi (e senza alcun desiderio di imparare).*

Sei seduta al tavolo di gioco, con persone apparentemente normali. Non farti ingannare dalla prima impressione: i modi urbani e l'aspetto rassicurante nascondono dei folli invasati, come avrai presto modo di scoprire. Prendiamo una situazione tipica. Siete dei prodi mercenari trincerati in una foresta mentre attorno a voi piove il prodotto nazionale annuo di munizioni del regno di Ruritania. Il Master si rivolge all'individuo seduto accanto a te e gli chiede quali siano le sue intenzioni. «Suicidarsi? Arrendersi? Farsi prendere dal panico?» pensi tu. Niente di tutto questo. L'individuo consulta la propria scheda con espressione di tranquilla competenza e annuncia: «Prendo il ci-nove-barra-tre e lo carico con sei braz, sgnaccolo la fivola, arroccio il barigonzolo, faccio tre whops con scappellamento a destra in due fasi punto sette che diventano zero punto uno perché sono in copertura zigrinata alare, quindi ho più centosessanta a cui sommo ottanta grazie al waka barra cinque dal momento che è notte». Il Master lo guarda con compiacimento e tira vari etti di dadi sul tavolo facendolo sobbalzare violentemente e tenendo il computo dei morti con una calcolatrice tascabile. Generalmente, qualche altro individuo alza la testa con una luce indecifrabile negli occhi e fa notare che lui avrebbe optato per due whops anziché tre, data la pendenza del terreno e l'umidità dell'aria; qui di solito segue una disquisizione dotta e infarcita di citazioni di cui ti risparmio pietosamente i particolari.

Ora, vedendoti accanto queste spaventose macchine per uccidere che sono gli altri giocatori, tu te ne staresti buona buona nella tua comoda trincea senza dare fastidio a nessuno, magari a sferruzzare un copri-mitra di lana, tanto ti proteggono loro. Il credo femminile rispetto alla guerra, da che mondo è mondo, è «perché farsi coinvolgere se ci pensano questi fessi?», e chi sei tu per ignorare un istinto atavico così potente e radicato? Non sperarci nemmeno per un istante. Per due motivi. Primo, il Master, che è uomo d'onore, non vuole che tu rimanga estranea alla vicenda, e pur considerandoti nel fondo dell'anima una povera deficiente afflitta da incompetenza congenita come tutte le

donne, ha la bontà di farti sparare addosso dai cattivi a ritmo regolare tanto per tenerti allegra. Secondo, per quante perdite umane vengano inflitte ai nemici dai tuoi commilitoni, in qualche luogo non lontano devono continuare ad arrivare dei pullman gran turismo carichi di rinforzi, visto che non si riesce mai a farli fuori tutti; la conseguenza è che giunge inevitabilmente l'attimo terribile in cui tutti i fanatici che ti sono seduti accanto esclamano contemporaneamente: «Ho finito i miei attacchi!» e diverse paia di occhi ti si puntano addosso mentre cerchi di scivolare sotto il tavolo con un sorriso di circostanza. Il Master ti chiede: «E tu che fai, non attacchi?» E' il tuo grande momento.

Non ti resta che annuire con un entusiasmo che sei ben lontana dal provare. Il tuo calvario è appena cominciato. La domanda successiva è «Cosa fai?» Se pensi di cavartela indicando il vicino e dicendo «Quello che ha fatto lui!» sei completamente fuori strada: ti verrà fatto notare amabilmente che tu non hai un ci-nove-barra-tre perché non l'hai chiesto all'inizio dell'avventura. Consulti la tua scheda con preoccupazione, quindi ti rassereni: infatti hai scelto dalla lista delle armi quella con il nome più roboante, che deve essere qualcosa di terribile: «Ho un Total Panic/Sterminator of Innocents!», annunci con entusiasmo, questa volta autentico. Cinque lunghi secondi di silenzio, in cui sei fatta oggetto di sguardi che vanno dal disgustato al compassionevole, quindi una voce dall'altro capo del tavolo esclama: «Ehi, gente, questa va in giro con una cerbottana caricata a pallini di carta!»

Che altro ti resta se non annunciare che ti accucci in fondo alla trincea coprendoti gli occhi per non vedere il sangue? Impossibile. Il Master, che è uomo d'onore, sapendo in cuor suo che sei una povera idiota convinta che Ingram sia una marca di lavatrici, ti concede una possibilità: «Senti, ti sostituisco il Total Panic con una scacciacani della prima guerra mondiale; se stai in mira un quarto d'ora hai il cinque per cento di probabilità di colpire un edificio a due metri di distanza». Traboccante di gratitudine, non puoi fare altro che usare immediatamente il potente strumento di sterminio messo così gentilmente a tua disposizione: «SPARO!», squittisci. Povera illusa. La tappa successiva del calvario è la più ardua. Pensavi che fosse così semplice? Il Master ti guarda con un filo di impazienza nella serafica bontà del suo sguardo: «OK, spari, ma come?» No, non serve puntare il dito e fare 'PUM!', lo dico per esperienza diretta. Bisogna cercare di essere tecnici, e tu non sei preparata. Sentendoti improvvisamente tornata sui banchi di scuola, ti guardi attorno con la coda dell'occhio sperando che qualcuno suggerisca. Inutile: il pazzoide accanto a te è sprofondato nella lettura di tabelle che gli permetteranno di implementare ulteriormente il suo potenziale distruttivo, un altro che potrebbe darti un piccolo aiuto sta guardando rapito (eufemismo) la fidanzata che giace addormentata ormai da ore sul divano, i fanatici restanti discutono animatamente di qualcosa di insulso; se poi cerchi aiuto dalle giocatrici, una, quella vigliacca, si è nascosta dietro un mobile e non ha nessuna voglia di farsi notare dal Master prima che i nemici abbiano terminato i LORO attacchi, l'altra, quella creativa, è nella sua trincea che inietta morfina ai castori, conversa con i contadini locali (mai nominati dal Master), cerca erbe medicinali, insomma, per farla breve, è completamente avulsa dall'avventura in corso e se ne sta arbitrando allegramente un'altra per conto suo. «Sparo e basta! Punto la canna verso il primo idiota di nemico che vedo e sparo!» rispondi stizzita, sentendoti un po' ingrata. Il Master ormai sembra trasudare santità, e siccome è uomo d'onore scaccia l'espressione di disprezzo che per un attimo gli ha alterato i lineamenti e ti chiede, con voce di un'ottava più bassa rispetto al normale: «Ma ne sei proprio sicura?» «Nnn...be', cioè...ma sennò che cavolo faccio... Ma sì, sparo, e chi se ne frega!» esclami con aria di sfida. Il silenzio cala nella stanza, mentre il Master tira fuori da sotto il tavolo un secchiello da ghiaccio pieno di dadi, con espressione funerea. «Ma cosa ti è saltato in testa?» ti senti sibilare all'orecchio dagli altri giocatori. «Mai visto fare una cavolata del genere!».

Il Master ti guarda con pietà, e improvvisamente scorgi una debole aureola di luce dorata che gli incornicia la nobile testa. «Mi dispiace, ma ti sei dimenticata di impunzonare il robolo. L'arma ti esplode in faccia.» A questa frase fatale segue uno scroscio di dadi dal secchiello (i danni che ti infligge l'esplosione; il secchiello era già pronto perché tanto ti succede tutte le settimane) che fa cedere definitivamente le gambe del tavolo con un ultimo sussulto. «Ma come, la mia scacciacani di danni ne faceva un dado da sei diviso trenta... Come può farmi tanto male esplodendo?!?» Il sorriso di indulgenza che scorgi sulle facce degli altri ti fa capire che la tua domanda è così sciocca da non meritare risposta. «So... sono morta?» chiedi con un filo di voce. «Be', non proprio. Diciamo che SARESTI morta» risponde il Master, che ormai sta levitando a un metro e mezzo da terra tra le note celestiali di un coro di angeli, «ma non voglio eliminarti così dall'avventura. L'esplosione ti ha dato fuoco ai capelli, ti ha fatto saltare tutti i denti per l'impatto, ti puzza l'alito di carbone e sei in coma, FORSE reversibile.» «No, allora è meglio morta!» piagnucoli facendo cenno di accartocciare la scheda.

Non suscitare invano la collera del Master, che è uomo d'onore ed è stato fin troppo paziente con te: è pur vero che è meglio un personaggio morto che uno con l'alito cattivo, ma il prossimo personaggio sarebbe conscio e in grado di agire! Sei proprio sicura di volerlo? Dammi retta, è molto meno stressante impersonare un mercenario in coma.

NO WAR WILL EVER BE A GAME

DI WALTER MOORE

Introduzione e traduzione di Roberto Di Meglio

La guerra nel Golfo è finita da un pezzo (anche se oggi, 17 luglio, non si può escludere che possa ricominciare), e forse a qualcuno potrà anche sembrare strano che in una rivista come questa si parli di guerra, di quella vera. Tuttavia, c'è molta violenza simulata nei nostri giochi, e questo, oltre a trasmettere talvolta un'impressione sbagliata su ciò che facciamo, può aiutare a creare una pericolosa 'abitudine' a vedere la guerra come un normale metodo di risoluzione dei problemi. Per questo motivo ritengo che anche una rivista di giochi come la nostra debba prendere posizione su questo argomento. Ho chiesto di esprimere questa posizione a una persona particolare: un giocatore, un militare dell'esercito degli Stati Uniti e un amico.

12 Aprile 1991

Mentre sto scrivendo queste righe la guerra in Irak è ufficialmente finita. La guerra è finita, ma le uccisioni e le morti continuano.

Il mio nome è Walter Moore. Vivo nel North Carolina, negli U.S.A., e sono un membro della Guardia Nazionale. Circa una settimana prima dell'inizio della guerra, sono stato trasferito dalla mia vecchia unità, la 210th Military Police, subito prima che partisse per l'Arabia Saudita.

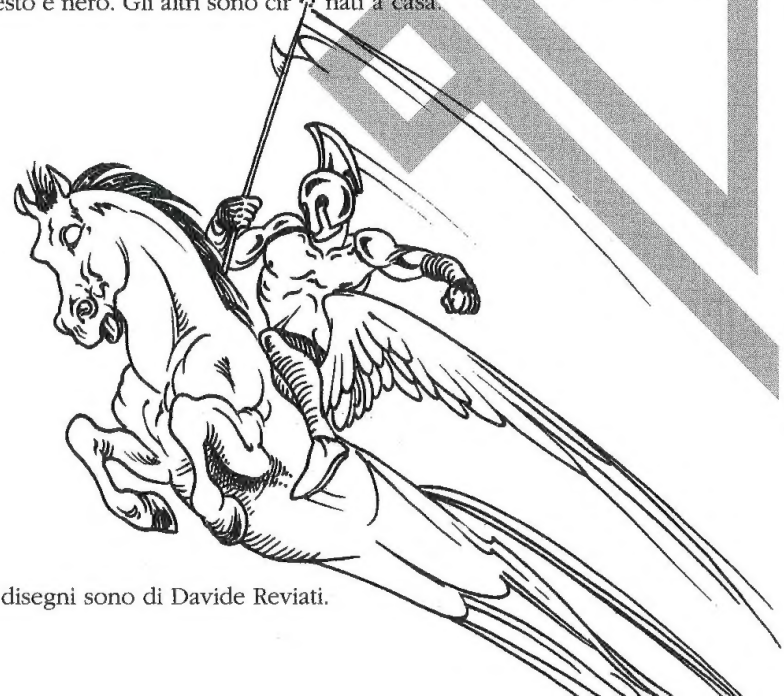
Ho visto i miei compagni prima che si imbarcassero, ho bevuto un paio di birre insieme a loro, e ho parlato francamente con uno dei miei migliori amici nell'unità, che era solito venire a giocare da me, interpretando personaggi bizzarri. I giochi di ruolo: tiri il dado, vinci tu o il tuo nemico, nessun dolore. Ora il mio amico stava per lasciare la casa e sua moglie, e non si vergognava di dirmi che aveva paura di quello che sarebbe potuto accadere.

Non so come siano stati questi ultimi mesi in Italia, ma immagino che abbiate visto reportage televisivi simili a quelli che ci sono stati qui negli Stati Uniti: lunghe distese vuote riempite dal blaterare dei giornalisti e, sparsi qua e là, terrificanti momenti di vere notizie. Mi chiedevo in continuazione se quello che stavamo facendo fosse giusto, e dove tutto questo ci avrebbe portati.

Poi, il mese scorso, sono andato al matrimonio di un altro amico, nel Maryland. Mentre eravamo da quelle parti, abbiamo deciso di approfittarne per fare una visita a Washington e andare a vedere il Museo Smithsoniano. Per ore abbiamo vagato davanti a ossa e artefatti vecchi di milioni di anni, attraverso esposizioni che richiederebbero settimane per essere viste per intero. Verso mezzogiorno ci siamo diretti a sud. Abbiamo oltrepassato l'alto obelisco del Washington Memorial e la famosa Reflecting Pool, dirigendoci verso il monumento che più desideravo visitare. E' diverso da tutti gli altri monumenti commemorativi. Gli altri sono bianchi. Questo è nero. Gli altri sono circondati da folle che si accalcano, parlando dozzine di lingue diverse; questo è visitato da persone che cadono improvvisamente in silenzio, più in silenzio che in una chiesa. Non ha nessuna scultura, nessun ornamento, solo nomi. E' il muro, il memoriale del Vietnam, un muro nero coperto dai nomi di più di 58.000 uomini e donne, disposti secondo l'ordine della loro morte. L'ho guardato sbigottito. Nomi, tanti nomi; non sarei mai riuscito a trovare quello che cercavo in mezzo a tutti gli altri.

Ho trovato una guida e le ho detto quel nome, Felix D. King Jr., la data, 6 novembre 1965, e lei me lo ha mostrato. Ci stavamo proprio sotto. Mio cugino. Mio cugino, che non ho mai potuto conoscere, che ha lasciato una vedova e un bambino senza padre il giorno in cui un cecchino ha premuto un grilletto, dall'altra parte del pianeta. Sono rimasto là in piedi, immobile, sopraffatto dal dolore al pensiero di tanto spreco. Non ho nessuna simpatia o passione per la guerra, ma nonostante ciò faccio giochi che si concentrano sulla guerra e il combattimento: non vedo nessuna contraddizione in questo, tuttavia. Nessun gioco può evocare da vicino l'orrore e la perdita di una vera guerra. D'altra parte, dovremmo ricordare che nessuna guerra sarà mai un gioco.

Tre giorni fa, gli uomini della 210th Military Police, tutti quanti, sono tornati a casa.

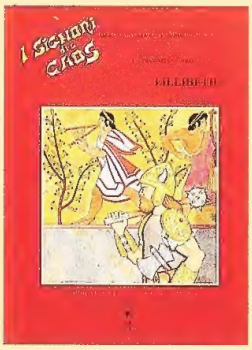


I disegni sono di Davide Reviati.

I Signori del Caos

Art. B-122 - Gioco di ruolo Fantasy

IL PRIMO GIOCO DI RUOLO STUDIATO E CREATO COMPLETAMENTE IN ITALIA, PER VIVERE E GIOCARE IN UN MONDO DI FIABA.



Art. B-108
Modulo avventura
I Signori del Caos

Riusciranno gli eroi a liberare Lillibeth e a sventare la guerra?
È necessario disporre del gioco base.

Art. B-120
Modulo avventura
I Signori del Caos

La sorte di lillibeth è ancora ignota, la ricerca continua. Secondo e terzo episodio della campagna.
È necessario disporre del gioco base.

Art. B-119
Modulo avventura
I Signori del Caos

La tua spada al servizio della libertà, il tuo coraggio agli ordini del drago.
È necessario disporre del gioco base.

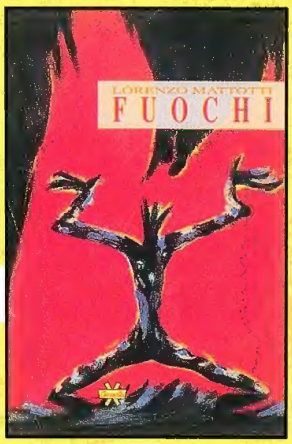
La prima rivista italiana di fantasy e simulazione

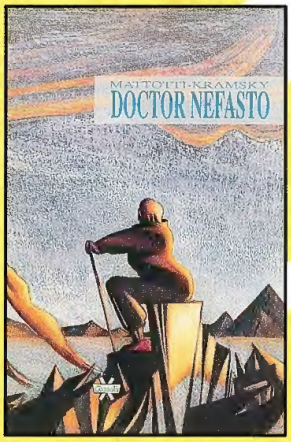
RIVISTA DI NOVITÀ, ARTICOLI, RECENSIONI E CONSIGLI PER I GIOCATORI SU TUTTO QUELLO CHE È IL MONDO DEI GIOCHI. IN OGNI NUMERO SONO PUBBLICATE AVVENTURE E SCENARI PER I GIOCHI PIU' DIFFUSI.

I prodotti Black-out sono distribuiti in esclusiva da:
RIPA sas - Via Mondovì, 5 - 20132 MILANO
Tel. 02/25.69.180 - Fax 02/25.90.965

SUGGESTIONI

Il primo di sei libri dedicati al genio di Lorenzo Mattotti: **Fuochi**, uno dei massimi capolavori del fumetto di sempre.
Formato 24 x 32
72 pagine
Lire 26.000





L'immaginazione sale al potere!
Doctor Nefasto
scorazza imprendibile con la complicità di Mattotti e Kramsky!
Formato 24 x 32
80 pagine
Lire 26.000